VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

MIRACLE SUR LA LOIRE
Jeu en encart : Jeanne d'Arc à Orléans

PAVILLON NOIR
Règles de pirates

ECOLE DE GUERRE
Bien débuter à *Jours de Gloire*

TANKS !
Règles de combat blindé

N° 30
JANVIER-FEVRIER 2000
39 FF - 285 FB - 5,95 €
en France métropolitaine seulement

**NUMERO SPECIAL
DEUX JEUX EN ENCART !**

CHAMPS DE BATAILLE

D'ALEXANDRE À HANNIBAL

L 9567 - 30 - 39,00 F - RD

En couverture :

La charge d'Alexandre à la tête de ses compagnons macédoniens emporte la décision une fois encore. En quelques batailles décisive dont Gaugameles, la puissance perse vacille puis s'effondre devant le conquérant grec.

Dessin Guiseppe RAVA

ORDRE DE BATAILLE N° 30

JANVIER- FEVRIER 2000

CALENDRIER : Toutes les manifestations **7**

REGLES : ***Tank !***, initiation au combat blindé **8**

ANALYSE : ***Paths of Glory***, GMT **12**

ENCART-JEU 1 : ***Jeanne d'Arc,*** notre jeu complet **16**

ART DE LA GUERRE : Le combat tactique, front ouest 44-45 **22**

ENCART-JEU 2 : ***Champs de bataille III,*** notre jeu complet avec règles,cartes et planche de pions **33**

SCENARIO SA : Italie 1943 **47**

REGLES : ***Pavillon noir,*** règles pour flibustiers **48**

ECOLE DE GUERRE : bien jouer à ***Jours de Gloire*** **52**

NOUVEAU ! : Jeux sur carte, toutes les nouveautés **56**

NOUVEAU ! : Bibliothèque stratégique, l'actualité littéraire **58**

NOUVEAU ! : Les nouvelles règles pour figurines **62**

NOUVEAU ! : Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton **64**

NOUVEAU ! : du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures **66**

LE JOURNAL DE MARCHE : au dos de la carte

La carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 38 et 39, font partie intégrante de VaeVictis.

RALLIEZ-VOUS A L'ÉTENDARD DE VAEVICTIS !

VAE VICTIS — LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

ABONNEZ-VOUS, REABONNEZ-VOUS !

En bénéficiant toujours de 6 numéros pour le prix de 5, et d'une petite annonce gratuite !

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à

HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : 01.40. 21. 18. 20 – Fax : 01.47. 00. 51. 11

● **JE M'ABONNE (ou me réabonne) POUR UN AN A *VAEVICTIS***

Pour 6 N^os^ (à partir du **N° 30**) ❒ **200 F (France)** ❒ **240 F (DOM-TOM, export)**

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**

N° (*1, 2, 3, 4, 5, 6,* 7, *8, épuisés*), 9, 10, 11, 12, (*13, 14 épuisés*), 15, 16, (*17 épuisé*), 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28 : **39 F chaque**

● **RELIURES** (pour 12 numéros), **99 F pièce franco** ..... **F**

● **Ci-joint mon règlement de** ..... **FF**

par ❒ **Chèque bancaire** à l'ordre d'Histoire & Collections ❒ **Mandat**

❒ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| (*mois* *année*) ***Signature :***

Nom..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Ville ..... Code Postal .....

S'il s'agit d'un réabonnement, ou si vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

VOTRE PETITE ANNONCE

● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE

❑ Recherche de partenaires
❑ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
❑ Clubs et associations
❑ Divers
❑ Professionnels (forfait de **150 F**, annonce encadrée)

50 F
la petite annonce si vous n'êtes pas abonné

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Directeur du groupement stratégie : Théophile Monnier.
Rédacteur en chef : Nicolas Stratigos.
Directeur de fabrication : Patrick Lesieur.
Maquette : Nicolas Stratigos.
Graphisme des pions : Christophe Camilotte
Graphisme de la carte : Didier Bourgeois
Infographies : Morgan Gillard
Rédaction et graphistes : Gil Bourdeaux, Dominique Breffort, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Anne de Colbert, Jean-François Colombet, Anis Elbied, Michel Fabian, Ludovic Fortin, Morgan Gillard, Denis Gillé, Eric Micheletti, Sylvaine Noël, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Principaux collaborateurs : Grégory Anton, Emmanuel Batisse, Yves Buffetaut Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Philippe Naud, Luc Olivier, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches.

SERVICE DE PUBLICITÉ ET PROMOTION :
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publicité : Sandra Villermois. Tél. : 01.40.21.17.94.
Graphiste : Géraldine Mallet. Tél. : 01.40.21.18.22.
Assistants à la publicité : Séverine Piffret, Sandrine Régat et Nicolas Royant.

SERVICE COMMERCIAL ET GESTION :
Directeur commercial : Jean-Christian Rebourg.
Secrétaire générale : Florence Grimaux.
Assistante commerciale : Lucie Armilhon.
Accueil, abonnements, VPC : Gaël Prade, Françoise David, Samira Karkour et David Gaudou.
Comptabilité et gestion : Alain Thibout et Jean-Nicolas Kalkias.

ABONNEMENTS, RÉDACTION, PUBLICITÉ :
Histoire & Collections,
5, avenue de la République,
75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11
Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 200 F. Union européenne et autres pays : 240 F.
Vente en kiosque : par MLP.
Modif et réassort : par MEP. tél. : 01.58.04.02.11.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.68.72
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Archéon, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 03.87.63.96.69.
VAEVICTIS est une publication du Groupe Histoire & Collections, SA au capital de 1 200 000 F, siège social : 19 avenue de la République, 75011 Paris. Président-directeur général : François Vauvillier. Vice président : Jean Bouchery. Directeur général : Jean-Marie Mongin. Principaux associés : F. Vauvillier, Y. Jobert et J.-M. Mongin.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Tondeur Diffusion, 9, avenue Van Kalkenlaan. B-1070 Bruxelles. Tél. : 02/555.02.21. Fax : 02/555.02.09.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
● CCPPAP : n° 0704 K 78980
● Photocomposition intégrée *PowerMacIntosh 7200.*
● Photogravure : *Scanway II et FRT Graphic.*
● Impression : *GIC, Reims-Bétheny.*

© Copyright 1999. Reproduction interdite sans accord écrit préalable. *Made in France*

EDITORIAL

Chers lecteurs,

Chose promise... Pour ce numéro spécial de fin d'année nous vous offrons **deux jeux en encart** : *Champs de Bataille III*, très attendu, et profitant de la sortie du film de Luc Besson, *Jeanne d'Arc*, un jeu sur la campagne d'Orléans. Les amateurs de figurines ne sont pas oubliés puisque nous vous proposons deux petites règles simples sur des sujets appréciés, les blindés et les pirates. De nombreuses heures de jeu en perspective !

Afin d'accompagner le succès considérable de ***Section d'assaut*** partout en France, la rédaction de *VaeVictis* souhaite mettre en place un réseau de clubs qui pratiquent cette règle et qui se déclarent prêts **à accueillir et à initier** de nouveaux joueurs. Nous souhaitons ainsi créer une ligue des clubs *Section d'assaut*, affiliée à *VaeVictis*, pour dynamiser la pratique de ce jeu en France. Nous soutiendrons ces clubs en leur fournissant des affiches, en leur donnant des lots pour des tournois et animations internes, en donnant leur adresse dans les pages consacrées à *Section d'assaut*, et toute autre forme de soutien. En échange, ces clubs doivent s'engager à mettre sur pied une véritable section (!) consacrée à cette règle, à accueillir tous les nouveaux joueurs qui souhaitent s'initier, à leur prêter des figurines et des décors, etc.

Nous invitons donc tous les clubs qui pratiquent *Section d'assaut* à contacter la rédaction par courrier ou e-mail pour lancer, dès le début de l'année 2000 cette ligue des clubs *Section d'action* !

Et à ce propos, la grande convention de Vincennes sera l'occasion du **premier tournoi officiel** sur *Section d'assaut*. Organisé par Alain Mercier, auteur de la règle, ce tournoi se déroulera autour du thème de l'année 1944, avec des armées composées à partir d'un budget. Des situations de combat génériques (combat de rencontre, assaut, etc.) permettront de faire s'affronter n'importe quelle nationalité. Ce premier tournoi servira de base pour mettre en place de véritables règles de championnat. Un règlement complet et le système de budget seront adressés à tous les inscrits pour leur permettre de préparer ce tournoi, qui n'est certainement que le premier d'une longue série ! Pour tous renseignements, voir le « Calendrier des stratège » de ce numéro ou contacter Alain Mercier à l'adresse : maddox@club-internet.fr

Enfin, notre prochaine règle ***De Napoléon à Bonaparte*** suscite beaucoup de questions, notamment quant à l'échelle et au soclage proposés. Précisons simplement que l'un et l'autre devraient permettre à de nombreux joueurs de s'y lancer sans trop de fastidieuses opérations. ***De Napoléon à Bonaparte*** devrait être disponible fin décembre, une présentation complète en sera faite dans le prochain numéro de *VaeVictis*.

Nous vous souhaitons à tous de bonnes fêtes de Noël et une heureuse année 2000 !

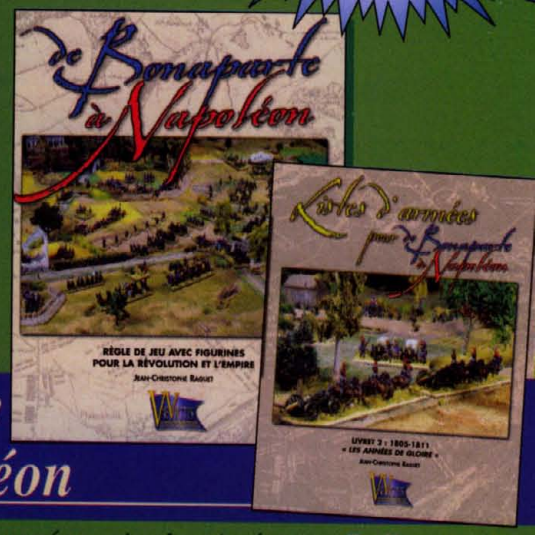
Théophile Monnier et Nicolas Stratigos
(vaevictis@histecoll.com)

Le site internet de VaeVictis (**www.vaevictis.com**) a été mis à jour : insertion de nouvelles adresses de clubs et modifications, ajouts de liens, etc. Nous rappelons aux clubs de jeu d'histoire de bien nous faire parvenir toutes les informations indispensables pour tenir à jour notre base de données.

VaeVictis
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE
présente

A PARAITRE FIN DECEMBRE

De Valmy à Waterloo revivez la gloire des armes françaises de la Révolution et de l'Empire...


De Bonaparte à Napoléon
RÈGLE DE JEU AVEC FIGURINES POUR LA RÉVOLUTION ET L'EMPIRE
Listes d'armées pour De Bonaparte à Napoléon

De Bonaparte à Napoléon

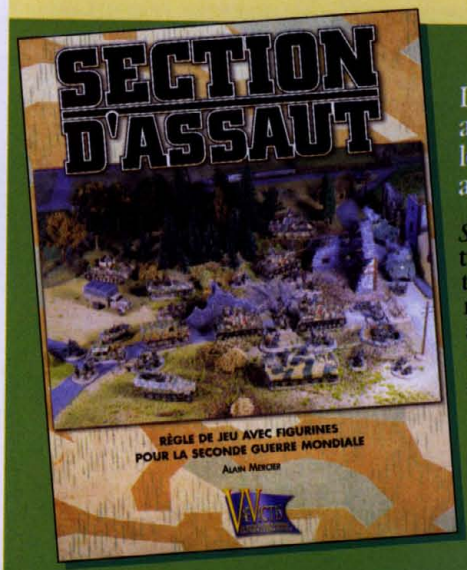
Des premières batailles des armées de la Révolution française aux grandes campagnes du Premier Empire, *De Bonaparte à Napoléon* est une règle complète pour le jeu avec figurines de 6 à 25 mm, pour la période 1792-1815. Basée sur des principes de jeu « révolutionnaires », extrêmement simple et ingénieuse, *De Bonaparte à Napoléon* s'annonce comme la nouvelle règle de référence sur cette période épique. Le livret comprend les règles complètes et des marqueurs sur planche cartonnée à découper.

Le livret de listes d'armées n°2 « 1805-1811 » paraîtra en même temps.

SECTION D'ASSAUT

Le livret de règles complètes et entièrement mises à jour

IL EST PARU !



Des ruines de Stalingrad au bocage normand, les « sections d'assaut » attaquent...

Section d'assaut permet de reconstituer tous les combats tactiques de la Seconde Guerre mondiale, avec des figurines à l'échelle 15 à 25 mm.
Simple, intuitive, ludique, *Section d'assaut* est la règle la plus pratiquée en France sur les combats de 1939-1945.

– 68 pages, format 18 x 24 ;
– comprend l'intégralité des règles publiées dans *VaeVictis* remaniées et homogénéisées, avec des scénarios inédits ;
– toutes les caractéristiques des armes, véhicules et unités des différentes nations...

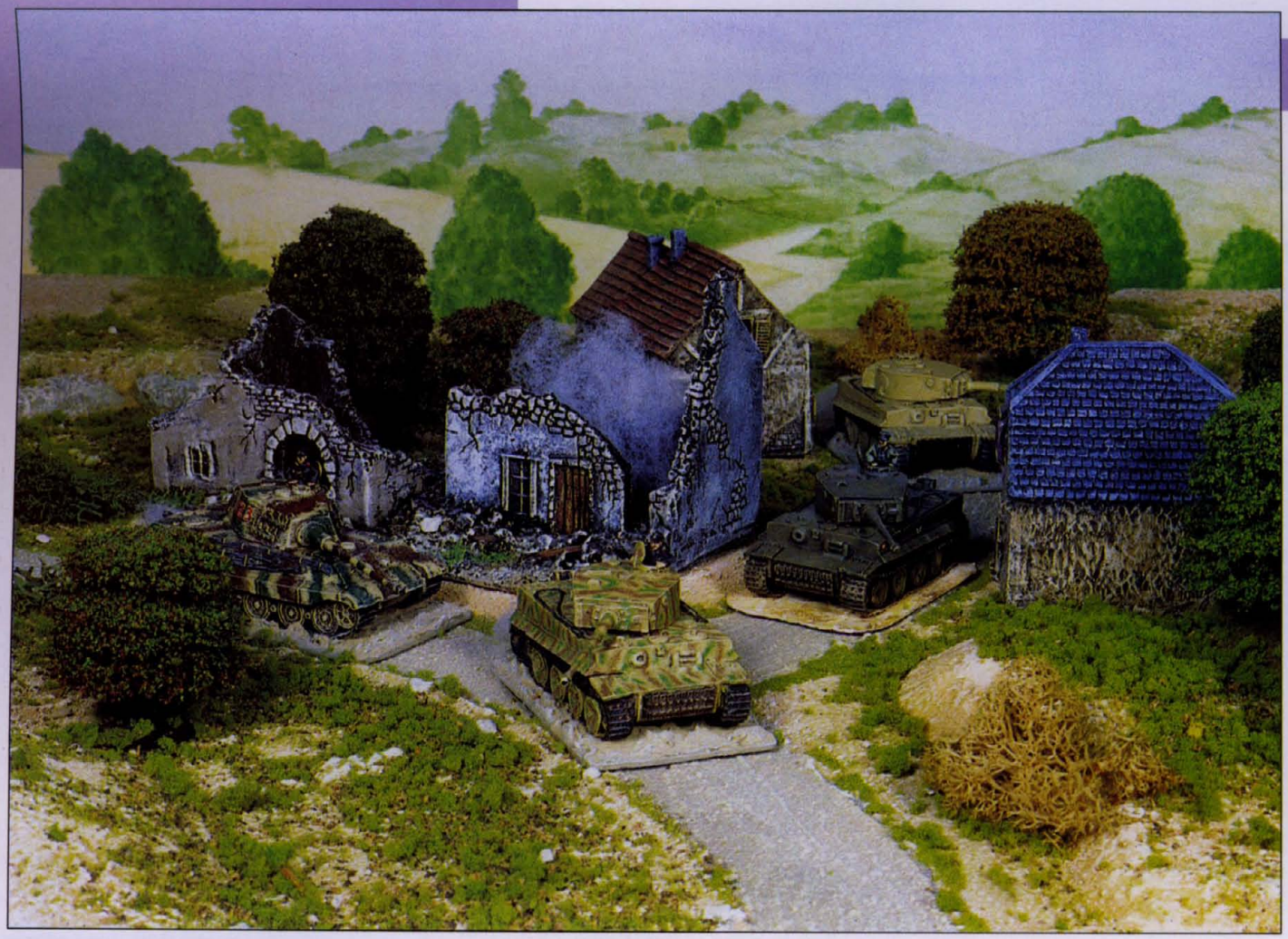
Disponible à la librairie *A&C* au 19, avenue de la République, 75011 Paris et dans les magasins spécialisés.

Productions VaeVictis - Histoire & Collections

BON DE COMMANDE

VV 30

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de :
Histoire & Collections, 5, avenue de la République,
75541 Paris cedex 11. Tél. : 01 40 21 18 20 – Fax : 01 47 00 51 11
Je désire recevoir..... exemplaires de :
SECTION D'ASSAUT ❑
DE BONAPARTE A NAPOLEON ❑ **LISTES D'ARMÉEES N°2** ❑
au prix unitaire de 69 F (+ 25 F de frais de port pour 1, 2 ou 3 livrets)
Je joins mon paiement par :
❑ Chèque bancaire ❑ Mandat Signature :
❑ Carte de crédit n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration ...../.....
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal .....Ville .....



TANKS !

Règles d'initiation pour le combat blindé

FEIND GESICHTEN ! Dans le fracas des moteurs Maybach, les puissants Tiger s'ébranlent et se déploient, balançant lourdement leurs longs tubes de 88 mm qui semblent flairer l'horizon. Aurez vous le sang-froid d'un Wittmann, alors que se profilent au loin d'inquiétantes silhouettes de Firefly ?...

Pierre LAPORTE

Tanks ! est une règle simple, a priori destinée aux débutants. Elle peut également séduire les joueurs confirmés qui disposent de peu de temps, ou qui souhaitent se divertir sans nécessairement s'encombrer de règles indigestes.

Le jeu est adapté pour toutes les échelles de modèles allant du 1/300 au 1/100. Pour les modèles de taille plus importante (1/76 et plus), il est préférable d'employer des pouces au lieu des cm pour toutes les distances indiquées (mouvements et tirs).

Quelques efforts de montage, de peinture et de décoration, suivis de nombreuses heures de distraction : c'est tout le bien que nous vous souhaitons si vous optez pour *Tanks !*

1 - Matériel

Chaque joueur doit se munir de dés à 4, 6, 8, 10 et 12 faces (notés d4, d6, d8, d10 et d12), et d'un mètre mesureur gradué en cm, ou en pouces, selon la dimension des modèles joués. Du coton, et des marqueurs (des jetons rouges et jaunes) sont également nécessaires.

Chaque joueur commande un peloton de 5 à 10 modèles, soclés ou non, à son gré. Une table de jeu d'au moins 1,20 m par 1,20 m et une demi douzaine d'éléments de décor (bâtiments, forêts, etc.) sont recommandés. Le générateur de scénarios proposé page 48 de VV n° 28 peut également être utilisé.

2 - Conventions de jeu

2.1 – Echelles

A *Tanks*, un modèle représente un véhicule réel, 1 cm sur la table de jeu correspond environ à 20 m, et un tour de jeu équivaut à une dizaine de minutes de temps réel.

2.2 - Glossaire (voir infographie)

– **Base** : point imaginaire situé à l'implantation du canon, figurant l'axe central du modèle, et servant de référence pour mesurer toutes les distances de tirs et de mouvements.

– **Front** : ligne imaginaire passant par la base du modèle, et perpendiculaire à l'axe d'orientation du chassis du véhicule.

– **Ligne de tir (Ldt)** : droite imaginaire reliant la base du tireur à celle de sa cible.

3 - Mise en place du jeu

3.1 - Composition d'un groupe

Chaque joueur constitue une unité à 100 points, en additionnant les coûts indiqués dans la colonne Budget du tableau de carac-

Front ouest 1944, surgissant de l'abri d'un petit village, de redoutables chars d'une s.Pz.Cie s'apprêtent à engager l'ennemi. Le combat s'annonce rude et les pertes sévères. Véhicules Battlefront 15 mm. Peinture Laurent savouyaud et stéphane langlois (Tigers) et Pierre laporte (Königtiger). Photo Olivier St Lo.

téristiques selon les modèles choisis. Il est conseillé d'opposer des véhicules contemporains, en se référant si nécessaire à la colonne d'année de disponibilité du véhicule.

3.2 - Terrain

A *Tanks !*, on distingue quatre types de terrain :

– **terrain clair** : champs, routes, etc., ne coupe pas la Ldt ;

– **terrain accidenté** : cours d'eau, marécages, sol meuble, etc., coupe la Ldt si végétation haute, sauf si la base du char est déclarée en lisière ou si la Ldt fait 5 cm ou moins ;

– **terrain impraticable** : forêt dense, cours d'eau profond, pâté de maisons, etc., coupe la Ldt si végétation haute ou bâtiments ;

– **élévation** : colline, dune, etc., coupe la Ldt, sauf si la base du tank est déclarée en crête.

Les zones de terrain accidenté doivent être clairement délimitées pour éviter tout litige en cours de jeu.

4 - Tour de jeu

4.1 - Points de manoeuvre

Au début de chaque tour de jeu, chacun des joueurs tire **1d10**, et retranche **1** par char perdu (détruit) depuis le début de la partie. Le score obtenu détermine le nombre de **points de manœuvre** (PM) dont il dispose pour la totalité du tour en cours. Les PM sont employés pour mettre en mouvement ou pour immobiliser les véhicules.

S'il totalise un score nul ou négatif, le joueur ne pourra entreprendre que des actions gratuites lors du tour de jeu (voir 5.2).

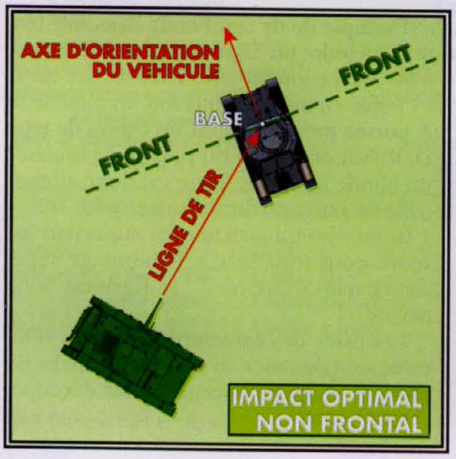
Avant de débuter le premier tour de jeu, chaque blindé peut recevoir **gratuitement** un marqueur de mouvement (voir 5).

Note : il est conseillé aux joueurs de conserver à portée de mains sur la table de jeu, un d10, dont la face apparente indique et permet de mémoriser, en cours de jeu le nombre de PM restants.

4.2 - Cartes d'action

Le tour de jeu se décompose ensuite en six phases, dont l'ordre d'exécution est déterminé aléatoirement avec un jeu de six cartes, à photocopier ci-contre et à découper.

Trois cartes permettent l'activation des



Front de l'Est 1941, passant devant un Pz III en train de flamber, la contre-attaque soviétique rassemble un groupe hétéroclite de véhicules (T 26, BT 7 et KV 2). Véhicules BattleFront 15 mm. Peinture Laurent Savouyaud et Stéphane Langlois. Tous les décors sont réalisés par Arnaud Faure et Pierre Laporte, avec l'aide de Claudine Sicot et Roland Laporte. Photo Olivier St Lo.

véhicules alliés, et trois autres ceux de l'Axe. A chaque début de tour, ces cartes sont battues ensemble pour faire une pioche, puis retournées l'une après l'autre. Quand une carte de son camp est retournée, le joueur active ses véhicules de la catégorie indiquée : il déplace ou immobilise ses blindés de **classe de mobilité** (CM) correspondante, puis fait tirer ses blindés de **cadence de tir** (CDT) correspondante.

Par exemple, un char de CM 2 et de CDT 3 peut effectuer 2 déplacements et 3 tirs par tour de jeu.

Si le joueur ne dispose d'aucun véhicule de la catégorie indiquée, il passe simplement son tour et la carte suivante est retournée.

4.3 - Fin de tour

Lorsque la sixième carte a été retournée et jouée, les joueurs clôturent le tour et retirent les éventuels marqueurs de mouvement des chars restés immobiles durant tout le tour de jeu. Les PM inutilisés ne peuvent pas être reportés au tour suivant.

5 - Mouvements

5.1 - Modes d'action

En cours de jeu, un véhicule est caractérisé par son mode d'action. Il est soit en mouvement, soit immobile.

– **En mouvement** : le char est identifié par un marqueur approprié. Par exemple, une touffe de coton placée à l'arrière du véhicule pour figurer la poussière soulevée et les gaz d'échappement. Quel que soit le type de char représenté, le modèle peut pivoter librement sur sa base, et bouger de **10 cm** maximum par carte d'action, ou de **15 cm** si le mouvement est effectué entièrement sur route.

Par exemple, un blindé de CM 3 peut parcourir 45 cm maximum par tour de jeu (si toutefois son déplacement s'effectue entièrement sur route).

Note : le mouvement n'est pas obligatoire, mais un marqueur de mouvement peut être retiré seulement si le joueur dépense 1 PM (voir 5.2) ou si le blindé reste totalement immobile durant tout un tour de jeu (voir 4.3).

– S'il n'est pas identifié par un marqueur de mouvement, le char est considéré comme **totalement immobile**, et ne peut ni bouger, ni s'orienter.

5.2 - Coût des actions

Il coûte **1 PM** pour :

– **mettre en mouvement** un char immobile (le véhicule reçoit un marqueur de mouvement) ;

– ou pour **immobiliser** un char en mouvement (le marqueur est ôté).

Important : une seule action par blindé est autorisée par carte d'action ; on ne peut donc pas déplacer **et** immobiliser un char au cours d'une même phase d'action.

Il ne coûte **pas de PM** pour déplacer ou orienter un char déjà en mouvement (et donc identifié par un marqueur), ou pour laisser immobile un char sans marqueur de mouvement.

Si le joueur a consommé tous ses PM, il ne peut entreprendre que des actions gratuites.

5.3 - Enlisement

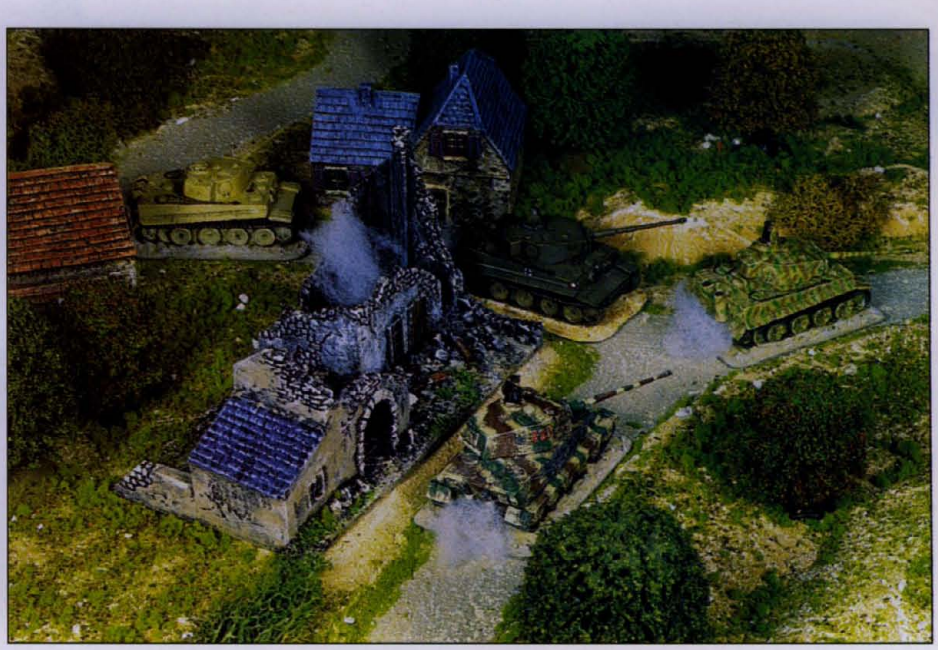
Si le déplacement s'effectue **à partir** d'un terrain difficile, le joueur tire **1d6** auquel il

TABLE DE TIRS

Distances maximales, indications en cm.

	Courte	Moyenne	Longue
Portée de type A :	5	30	–
Portée de type B :	10	20	50
Portée de type C :	15	45	80
Portée de type D :	25	60	100
Score pour toucher :	2/3/4*	3/4/5*	4/6/8*

* : cible blindage léger/moyen/lourd



ajoute la CM du blindé et doit obtenir **6 ou +**. En cas d'échec, le véhicule reste **immobilisé** temporairement. Son marqueur de mouvement éventuel est retiré, et il ne peut ni bouger ni s'orienter durant la phase d'action en cours.

Il coûte **1 PM** pour tenter de mettre en mouvement un blindé enlisé, même si la tentative échoue.

Précision : il est interdit de rentrer dans une zone de terrain accidenté et d'en sortir lors d'une même phase de mouvement.

6 - Tirs

6. 1 - Généralités

Le joueur peut faire tirer tous ses blindés dont la CDT correspond à la catégorie indiquée sur la carte retournée. Chaque engin ne peut effectuer qu'un seul tir par carte d'action, à l'exception de ceux pouvant utiliser conjointement une arme sur tourelle et une autre sur casemate.

Par exemple, un Grant peut tirer avec son 75 sur casemate en phases 2/3 et 1/2/3, et avec son 37 mm sur tourelle en phases 3, 2/3 et 1/2/3.

Pour le jeu, les armes sur casemate ont un débattement de 30° de part et d'autre de l'axe d'orientation du véhicule, et les armes sur tourelle peuvent tirer tout azimut.

6.2 - Procédure

Le joueur mesure la distance séparant la base du tireur de celle de sa cible, et consulte la table de tirs pour connaître le score à obtenir pour toucher, selon la portée de l'arme utilisée, et selon le blindage de l'adversaire.

Le joueur jette ensuite un dé du type indiqué dans la colonne Tir du tableau de caractéristiques, et applique les modificateurs cumulatifs suivants :

– 1 au dé si la cible est identifiée par un marqueur de mouvement ;

– 2 si le tireur est identifié par un marqueur de mouvement ;

+ 1 si équipage vétéran.

S'il obtient un score modifié **supérieur ou égal** au score pour toucher, son adversaire est soumis à un jet de sauvegarde.

6.3 - Sauvegarde

Le joueur jette **1d8** et applique les modificateurs cumulatifs suivants :

– 1 si impact optimal non frontal (la base du tireur est située derrière la ligne de front de sa cible, voir schéma) ;

– 1 si le tireur a obtenu un score modifié strictement supérieur au score pour toucher ;

+ 1 si blindage supérieur (*optionnel par convention entre les joueurs, identifié par un # dans la colonne correspondante*) ;

+ 1 si le char est abrité par une ligne de crête (*optionnel par convention entre les joueurs*).

S'il obtient :

● **3 ou moins** : le tank est détruit. Pour effet visuel, il peut être laissé sur la table de jeu, identifié par une touffe de coton placée sur la tourelle ;

● **4 ou 5** : le tank est déchenillé, et identifié par un marqueur rouge. Il peut encore tirer normalement, mais ne bouge plus de toute la partie. S'il était déjà identifié par un marqueur rouge, il est détruit ;

● **6 ou plus** : le tank est aveuglé, et identifié par un marqueur jaune. Il peut être déplacé normalement, mais ne tire pas lors de sa phase de tir suivante, à l'issue de laquelle le marqueur est ôté. Un tank peut cumuler plusieurs marqueurs jaunes, mais un seul à la fois peut être retiré par carte d'action.

Exemple de tir : un Firefly immobile tente d'atteindre un Tigre en mouvement situé à 50 cm. Le joueur jette 1d10, et tire un 7, - 1 (cible en mouvement) soit un total de 6. A portée moyenne pour un canon de type D, il faut obtenir 5 ou plus pour toucher un blindé lourd ; le Tigre est donc atteint.

Et de sauvegarde : le joueur jette 1d8, – 1 (total obtenu strictement supérieur au score pour toucher), + 1 (blindage supérieur), mais il tire un 3 ; le Tigre est donc détruit.

Les listes des caractéristiques des véhicules sont données au dos de la planche de pions et sont à photocopier avant découpe.

Remerciements à Laurent et Hervé pour leur aide lors des tests.

HEROÏKA

70, Bld Daloz – 62520 Le Touquet
Tél. : 03.21.05.44.94 *(7/7 jours)*

Venez consulter notre catalogue sur site internet :

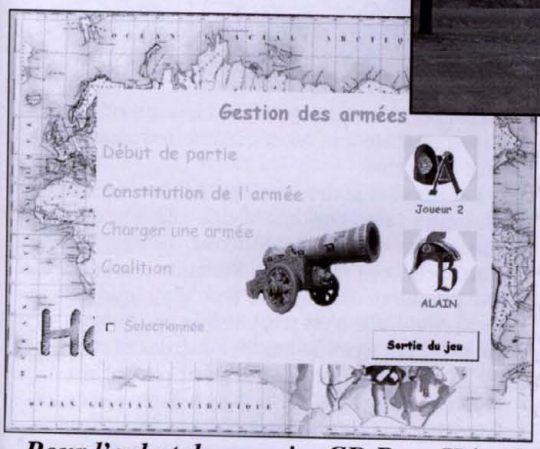
Vente par correspondance

www.touquet.com.

(Maintenant par l'autoroute A16 à 2h de Paris)

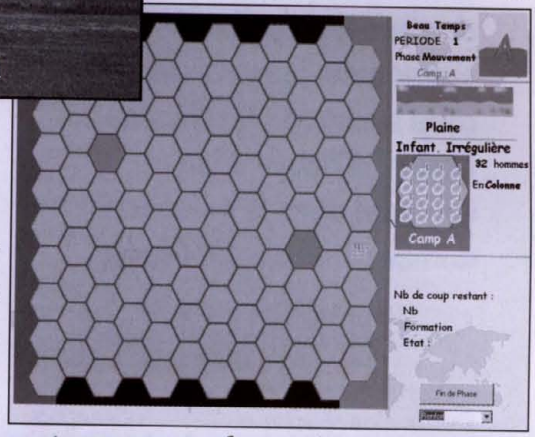
Ouvert 7 jours sur 7

Le CD Rom du jeu Héroïka

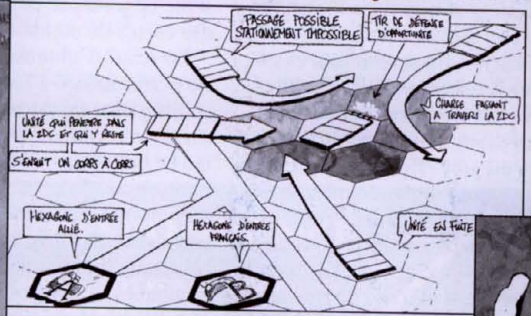


Le célèbre jeu de stratégie militaire a son CD Rom.

Le CD est réalisé pour permettre l'apprentissage, le perfectionnement et l'arbitrage du jeu Héroïka. Deux phases principales et essentielles constituent le CD : la constitution de l'armée et le jeu. La partie se déroule sur un tapis de 10 hexagones sur 12 hexagones et le conflit se déroule en 12 périodes de 4 phases. Le CD Rom respecte les règles établies. Vous avez maintenant la possibilité de jouer à votre jeu favori en toute liberté. Premier d'une longue lignée, ce CD Rom va vous apporter de longues campagnes en perspective.



Pour l'achat du premier CD Rom Héroïka vous bénéficierez de conditions très avantageuses pour les versions ultérieures.


PASSAGE POSSIBLE STATIONNEMENT IMPOSSIBLE
TIR DE DÉFENSE D'OPPORTUNITÉ
CHARGE FINISSANT A TOUCHER LA ZOC
UNITÉ QUI PÉNÈTRE DANS LA ZOC EST QUI Y RESTE
S'ENGAGE UN CORPS À CORPS
HEXAGONE D'ENTRÉE ALLIÉ.
HEXAGONE D'ENTRÉE FRANÇAIS.
UNITÉ EN FUITE

LA BD DE LA REGLE HEROÏKA

En 96 dessins historiques, humoristiques, schématiques et ludiques, la B.D. Heroïka par un dessin précis fourmi les indications nécessaires sur les uniformes, les anecdotes historiques (notes comprises), les explications des termes de l'époque, les grands chefs, etc.

Les nouveaux et indispensables marqueurs en plomb du jeu Héroïka : ensemble de 40 marqueurs en plomb peints et vernis représentant les ordres de charge, l'interdiction de bouger, la victoire après le corps à corps et la fuite.

La Boutique Héroïka :

un accueil exceptionnel vous attend
dans un cadre idéal. Vous pourrez tous les jours
vous initier à Héroïka (toutes époques)
Spécialiste de la figurine de jeux et de collections
Distributeur de :
MINIFIGS, TOULLER et OLD GLORY
Possibilité de commander vos figurines peintes
Plus de 10 000 figurines peintes
1er Empire 15 mm sont à votre disposition
Offre de remise exceptionnelle
de figurines peintes de notre stock
pendant un mois
Distributeur exclusif de tapis de flocage adhésif
(pour vos champs de bataille)
Spécialiste des décors de champs de bataille

Offre spéciale Héroïka : boîte armée de base « BLITZ »

Offre A :
560 F moins la remise : 65 F = 495 F
Armée française
1 Etat-Major de 3 officiers à cheval
8 artilleurs, 2 canons
1 régiment de 12 cavaliers
1 bataillon de 24 fantassins
2 bataillons de ligne de 32 fantassins
19 plateaux de manœuvre aimantés
18 bandes acier
pour le soclage des figurines
4 drapeaux

Offre B :
560 F moins la remise : 65 F = 495 F
Armée russe
1 Etat-Major de 3 officiers à cheval
8 artilleurs, 2 canons
1 régiment de 12 cavaliers
1 bataillon de 24 fantassins
2 bataillons de ligne de 32 fantassins
19 plateaux de manœuvre aimantés
18 bandes acier
pour le soclage des figurines
4 drapeaux

Offre C :
445 F moins la remise : 50 F = 395 F
Kit de peinture
10 pots de peinture Andréa, 2 pinceaux
1 bombe de peinture noir mat
1 bombe de vernis satiné
2 sachets de flocage
1 pot de colle spéciale flocage

Offre D :
613 F moins la remise : 68 F = 545 F
Kit de création de champs de bataille
100 hexagones vierges de 12 cm à décorer
6 arbres feuillus, 1 ferme
2 jeux de cartes période-météo
2 jeux de cartes bonus-moral
4 dés à 8 faces et la règle Héroïka en BD

Offre A+B+C+D : 2 178 F moins la remise : 248 F = 1 930 F
Possibilité de commander votre armée peinte : **A ou B = 3 175 F – A + B = 5 900 F**
Possibilité de règlement en plusieurs fois (nous contacter).

BON DE COMMANDE – A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de REK - 70, bld Daloz - 62520 LE TOUQUET

La BD Héroïka	95 F	L'offre C	395 F	L'offre B peint	3 175 F
La BD Héroïka + le CD Rom	295 F	L'offre D	545 F	L'offre A+B peint	5 900 F
L'offre A	495 F	L'offre A+B+C+D	1 930 F	La boîte de marqueurs	
L'offre B	495 F	L'offre A peint	3 175 F	en plomb peints	95 F

Nom : ..... **Prénom :** .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... **Ville :** .....

Ci-joint mon règlement par ❑ Chèque bancaire ❑ Mandat

OFFRES	Prix	Qté	Total
Frais de port en colissimo suivi : pour une commande de moins de 350 F : 35 F – de 350 F à 1 500 F : 60 F plus de 1 500 F : franco		Frais de port	
		Total :	

❑ CB |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration : _____ / _____ Signature :

PATHS OF GLORY

L'alternative facile

ALORS QUE le premier conflit mondial n'avait pas suscité un engouement extrême ces derniers temps, deux simulations apparaissent coup sur coup : *La Grande Guerre* d'Azure Wish, évoquée dans le précédent numéro et *Paths Of Glory*.

Stanislas THOMAS

Bien que traitant du même sujet, la Première Guerre mondiale au niveau stratégique, ces deux simulations se situent dans une perspective tout à fait différente et complémentaire. Là où Azure Wish nous propose une simulation complète et exhaustive de tous les aspects du conflit, GMT tente un tout autre pari, certains diront une gageure : réussir à simuler avec une carte standard, 316 pions et 17 pages de règles l'intégralité du premier conflit mondial. Rassurons très vite nos lecteurs, le défi est relevé et l'on peut même penser que cette simulation a toutes les chances de figurer en tête des jeux de l'année.

Pour éviter d'alourdir la simulation tout en conservant les aspects majeurs de la période traitée, GMT a fait appel à un soutien ludique quasiment inédit à ce jour à l'exception de *Krieg*, à savoir 110 cartes à jouer appelées cartes stratégiques, qui sont le cœur du système et que nous détaillerons plus loin.

UN MATÉRIEL DE QUALITÉ

Le matériel comme c'est devenu une constante chez GMT est de parfaite facture. La carte de format standard couvre l'Europe de Londres à Smolensk et de Riga à Athènes. Est également incluse la partie du conflit située du Caucase à la Libye en passant par l'Irak (Des pions pour l'épopée de Lawrence d'Arabie sont inclus !) L'auteur n'a pas souhaité recourir aux traditionnels hexagones mais a retenu des cases reliées entre elles dans le style d'*Hannibal* (AH), la nature du terrain étant décrite dans les cases ainsi que la présence de forteresses ou de ports.

Les unités de combat sont de deux types : les armées qui portent leur numéro historique et qui sont représentées par des pions de format 15 mm et les pions corps d'armée représentés par des pions normaux. Il n'y a pas d'unités navales et aériennes dans le jeu, leurs effets sont couverts par les cartes stratégiques.

L'unité de base est l'armée, les corps étant des unités d'appoint ou servant de « cadre » aux armées quand elles sont détruites. Les corps et les armées combattent sur une table distincte, celle des corps étant peu meurtrière.

Chaque pays a son code couleur propre et traditionnel et toutes les nations mineures sont représentées. Le jeu est divisé en tours d'une saison chacun, excepté août et septembre, soit un total de 20 tours pour l'ensemble du conflit.

EFFICACITÉ ET SYNTHÉTISME

Le tour commence par la détermination des offensives obligatoires, chaque camp devra mener au moins un combat avec l'une de ses nations désignées par le tirage sous peine d'être pénalisée en points de victoire. Il est parfois nécessaire de perdre les dits points tellement cette obligation peut survenir au plus mauvais moment. Ensuite se joue la phase d'action, cœur du tour qui se déroule autour du jeu des cartes de stratégie dont nous avons évoqué l'existence plus haut. Les joueurs disposent en effet d'un jeu de 55 cartes divisées en trois blocs : cartes de mobilisation, de guerre limitée et de guerre totale. Au début du jeu, seules les cartes de mobilisation sont utilisées. Les autres cartes intégreront la main des joueurs en fonction de l'engagement de leur coalition dans le conflit.

Chaque joueur tire au hasard au début de chaque tour sept cartes qui seront jouées au cours de six « rounds » successifs, les Empires centraux commençant en premier. A chaque round, le joueur peut soit jouer une carte, soit demander la paix ou soit effectuer une opération. Sur chaque carte, on peut trouver une valeur d'opérations représentant le nombre d'actions militaires possibles pour ce round et correspond au nombre de cases que l'on peut activer, chaque case ayant un coût de un ; ainsi faire déplacer les armées dans une case coûte un point d'opération, les faire combattre un autre point, sachant qu'une unité ne peut pas combattre et bouger dans le même tour ! On trouve également une valeur de mouvement stratégique qui couvre les déplacements par mer et par rail, les valeurs de remplacement des pertes, un bénéfice de combat (Gaz, avions, chars, préparation d'artillerie, mines...) dont les effets durent au maximum un tour et enfin la description d'un événement (entrée en guerre d'un pays, renforts, espionnage, guerre navale, colonies, révoltes...).

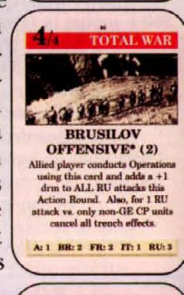
Le gros problème, c'est que l'on ne peut choisir qu'une possibilité par round et par carte qui est immédiatement remise dans la réserve ou retirée définitivement du jeu, selon les cas. Tout l'intérêt du jeu repose donc sur les bons choix de jeu de ces cartes. Chaque joueur ressent vraiment les dilemmes des acteurs de l'époque et les situations les plus compromises peuvent se retourner très vite.

UNE GUERRE D'USURE

Il serait injuste cependant de résumer le jeu à un ersatz de poker menteur car une fois la carte jouée, les subtilités tactiques de déplacement et de combat jouent également leur rôle. Les affrontements sont sanglants et disputés. L'encerclement des unités est mortel car celles-ci ne peuvent pas être activées et sont détruites définitivement si la ligne de ravitaillement n'est pas rétablie ! Mais attention, il n'est pas rare que l'encerclant se retrouve au final encerclé !

Les batailles se déroulent en activant une ou plusieurs cases contenant des unités amies connectées à une case ennemie. Deux types d'attaques sont possibles : l'attaque classique et l'attaque de flanc. Si ce type d'attaque est recherchée, elle n'est pas possible partout : en effet certains types de terrain l'interdisent comme la montagne mais également et c'est primordial, les tranchées ! A défaut d'attaque de flanc, le combat est simultané et consiste en un échange de feux entre attaquant et défenseur. Le jet se dé peut être modifié par le jeu des cartes de combat.

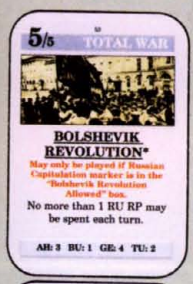
Le résultat obtenu est le nombre de points de pertes infligé à l'adversaire. Le camp qui a subit le plus de pertes doit se replier sauf s'il est dans certains types de terrain (tranchées) qui lui permettent de demeurer sur place moyennant un pas de perte supplémentaire. Il en ressort qu'une case bien défendue ne change pas aisément de mains, car en outre seules les unités attaquantes intactes peuvent avancer après combat ! Les joueurs auront souvent à arbitrer leur stratégie en choisissant entre demeurer sur place et envoyer des renforts se faire détruire régulièrement ou se replier pour sauver l'armée au détriment des cases de victoire.


4/4 TOTAL WAR
BRUSILOV OFFENSIVE* (2)
Allied player conducts Operations using this card and adds a +1 drm to ALL RU attacks this Action Round. Also, for 1 RU attack vs. only non-GE CP units cancel all trench effects.
A: 1 BR: 2 FR: 2 IT: 1 RU: 3

Une fois que toutes les cartes ont été jouées, on passe à la détermination de la victoire automatique, l'engagement des pays neutres comme les USA ou le retrait de la Russie. Puis vient la phase de remplacement des pertes au moyen des points de remplacement générés par le jeu des cartes de la phase d'opérations. Enfin, les joueurs recomplètent leur jeu de cartes et un nouveau tour commence. La durée d'un tour est variable en fonction de la nature des cartes jouées ; comptez en moyenne 30 minutes par tour ce qui est fort raisonnable pour trois mois de jeu stratégique !

STRATÉGIES ET VICTOIRE

Dans le scénario de campagne, la victoire s'obtient en fonction de l'évolution d'un marqueur de points de victoires qui commence à 10. Les points de victoire s'obtiennent par la prise de cer-


5/5
TOTAL WAR
BOLSHEVIK REVOLUTION*
May only be played if Russian Capitulation marker is in the "Bolshevik Revolution Allowed" box.
No more than 1 RU RP may be spent each turn.
AH: 3 BU: 1 GE: 4 TU: 2

2/2
LIMITED WAR
MATA HARI*
CP player may examine all cards in the Allied player's hand and then conduct Operations using this card.
GE: 1

4/4
TOTAL WAR
PEACE OFFENSIVE* CC
May only be played after "H-L Take Command".
Cancels all trench effects for 1 GE attack. If attacker does not advance into the space, subtract 1 VP.
AH: 2 BU: 1 GE: 3 TU: 1

taines cases (Verdun, Damas...), le jeu de certaines cartes stratégiques ou se perdent par le défaut d'attaques obligatoires. Chaque coalition peut parvenir à une victoire automatique. Le jeu peut prendre fin par match nul si un joueur accepte la paix proposée par l'autre. A défaut, on consulte la table de victoire lors du dernier tour ou lorsqu'un armistice est déclaré ce qui survient quand les niveaux d'engagement dans la guerre atteignent un certain niveau qui traduit la lassitude des peuples. Le niveau de victoire dépend de la signature ou non du traité de Brest-Litovsk ; dans l'hypothèse historique, les Empires centraux gagnent si le niveau de victoire est de 11 ou plus et l'Entente sur un niveau de 9 ou moins, ce dernier résultat correspond au résultat historique.

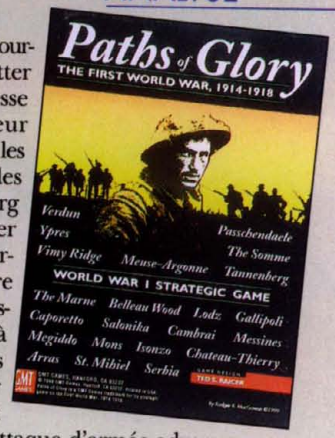
Trois scénarii sont proposés : le premier, d'introduction, couvre la guerre de manœuvre jusqu'en septembre 1914 et est utile pour appréhender les mécanismes du jeu, le second couvre la première moitié du conflit jusqu'en 1916 avant la guerre totale. Le troisième scénario qui couvre la Grande Guerre est évidemment le plus intéressant et peut être joué en une quinzaine d'heures. Les deux joueurs auront l'objectif d'atteindre la victoire automatique ce qui n'est pas irréalisable du tout.

Les Empires centraux ont l'initiative au départ du jeu mais leur situation est fragile ; les années 1915 et 1916 sont les meilleures périodes pour parvenir à leurs fins. Si les Allemands disposent des meilleures troupes, les dangers viennent de plusieurs directions et notamment contre l'Autriche-Hongrie et la Turquie qui doivent défendre de nombreuses cases de victoires ! En outre, si la valeur de combat est importante, la capacité de prendre des pertes est tout aussi fondamentale et dans ce domaine l'armée française fait jeu égal avec son homologue allemande.

La victoire des Empires centraux dépend comme historiquement de sa capacité à maintenir en guerre les alliés de l'Allemagne et à expulser du conflit la Russie. Pour ce dernier point toute une règle lui est consacrée. L'Autriche-Hongrie devra de son côté éliminer la Serbie dès que possible et contenir les Russes ce qui n'est pas aisé. Par contre, une bonne offensive en Italie dès son entrée en guerre peut être décisive, tant l'impréparation des transalpins est flagrante. La Turquie, qui n'a pas les moyens de ses ambitions, est à la merci d'une attaque combinée de l'armée Russe du Caucase et des pénétrations britanniques.

Du côté de l'Entente, l'objectif est d'immobiliser et de saigner l'Allemagne avec la France et la Russie et de multiplier les menaces de flanc avec les forces britanniques et italiennes. L'ouverture de fronts secondaires comme les Balkans et le Levant forçant les Empires centraux à éparpiller leurs ressources limitées. L'entrée des Etats-Unis, aléatoire, mais qui devient efficace généralement pour les derniers tours de 1918 donne à l'Entente les moyens de reprendre l'offensive à l'Ouest et de récupérer quelques cases de victoire décisives.

En conclusion, *Paths Of Glory* est une réussite pour qui souhaite appréhender le premier conflit mondial dans sa globalité en un temps fort raisonnable. Les parties sont acharnées et bien équilibrées. On pourra néanmoins regretter le manque de souplesse des armées et leur nombre limité. Ainsi, les forteresses allemandes de Metz et Strasbourg sont en grand danger tout au long de la partie du fait du nombre limité d'armées, celles-ci étant consacrées à l'offensive et les corps d'armée du fait de leur faiblesse ne pouvant pas empêcher une attaque d'armée adverse.



On peut enfin regretter mais c'est le choix du concepteur que la diplomatie soit absente du jeu. En effet, les neutres qui rentrent en guerre via le jeu des cartes, tombent obligatoirement dans le camp historique. La seule option des joueurs consiste dans sa volonté de les faire entrer en guerre ou non et à quel moment.

Hormis ces remarques, *Paths Of Glory* peut être considéré comme une simulation excellente tant sur le plan ludique qu'historique, ce qui est de plus en plus rare ces temps derniers. On ne saurait donc trop vous conseiller d'investir dans ce petit bijou. ❑

PATHS OF GLORY

Jeu stratégique de complexité modérée.

Qualités : matériel et présentation irréprochables, rapidité des parties et interactivité des joueurs, qualité ludique très élevée sans que le réalisme historique en souffre.

Défauts : diplomatie limitée, jeu conçu pour deux joueurs uniquement.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

COMMANDES INFÉRIEURES A 499F : 35F DE FRAIS DE PORT
FRANCO DE PORT EN MÉTROPOLE À PARTIR DE 499F
ENVOIS À L'ÉTRANGER ET OUTREMER : 70F
PAIEMENT PAR CARTE BLEUE, CHÈQUES OU MANDATS
LIVRAISONS SOUS 48 HEURES (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

JEUX DU MONDE

TEL : 05 61 23 73 88
FAX : 05 62 27 18 10
14 /16 RUE MAURICE FONVIEILLE,
PASSAGE ST JÉROME, 31000 TOULOUSE
Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

EN FRANÇAIS

AZURE WISH EDITIONS
Eckmül 320
Europa Universalis 380
- Extension Europa Universalis 85
Friedland 320
Grand Siècle 370
Hispania 320
La Grande Guerre (14-18) 380
Rossyia 1917 (ziplock) 270
Salve 285
Scandinavia 320
Cleopatre #1 ou 2 40

JEUX DESCARTES
ème D.B. Normandie 150
Civilisation 299
Charges (antique et médiéval) 152
Condottiere (petit format) 124
Cry Havoc 210
- Le chateau des Templiers 162
- La cité médievale fortifiée 162
- Samourai 224
- Vikings 254
Dien Bien Phu 139
Friedland 150
Grands Stratèges 299
Hannibal 235
Kharkov + Rostov 275
Kursk 218
'age de la Renaissance 299
ittle Big Horn 260
Maharadjah 209
Méditerranée 275
Moskva 218
olférino 139
Tinci 180

ORIFLAM
frika
lexandria, 1801 Promo 235
es Ailes de la Gloire Promo 240
ach Frankreich Promo 235
ivoli 1797 Promo 315
agurito Promo 315
.P.Q.R. Promo 315
- Elephant de Guerre Promo 105
- Consuls Promo 105
- Les victoires de Pyrrhus Promo 105
talingrad "Uranus" Promo 219
om Kuppour Promo 235

ELSIT
frica 1880 298
hickamauga 1863 275
na 1806 309
es 6 Jours de Gloire 229
icksburg 1863 275
ictory 319
Waterloo 309

IVERS
rsouf 1191 119
ouvines 109
ohenlinden 129
ection d'Assaut 69

EN ANGLAIS

ADG
World in Flames Deluxe 895
- WiF: Deluxe Rules 149
- Planes in Flames 175
- Ships in Flames 210
- Asia & Africa Aflame 220
- WiF, Annual (Print) 140
- WiF, Annual 94-95 140
- WiF, Annual 98 199
- America in Flames (Update Kit) 359

ADVANCED SQUAD LEADER
Avalon Hill
- Beyond Valor 349
- Paratrooper 215
- Last Hurrah 175
- Kampfgruppe Peiper I 265
- Cartes Squad Leader Tel.
Squad Leader 225
- Cross of Iron 190
- Crescendo of doom 235
- G.I: Anvil of Victory 325

Bounding Fire Productions
Hell on Wheels Battlepack 165
* Recon by Fire 159
Critical Hit
All American : Gamers Guide 99
Arnhem the third bridge 259
ASL '97 Pack «Aussie» 80
ASL '98 Pack «Aussie» 95
* Carnage at Cassino 235
Critical Hit Magazine Vol. 4 #2 130
Critical Hit Magazine Vol. 4 #3 145
Critical Hit Magazine Vol. 5 #2 125
Critical Hit Vol.6 #1 129
Euro Pack II - The Bulge 70
Euro Pack III - The Late War 75
Euro Pack IV - North Africa 75
Euro Pack V - Eastern Front War 84
Euro Pack VI : Partisan 84
Gembloux the Feint 145
Kellam's Bridge 205
Leatherneck II 79
Leatherneck III 84
* Ordeal Before Shuri 235
Platoon Leader 2.5 (Cemetery Hill) 95
Pointe du Hoc 259
Pointe du Hoc Gamers Guide 92
Rout Pack III 79
Ruweisat Ridge 189
Scotland the Brave 225
Scotland the Brave II 225
Stanley's Hill 209
Soldiers of the Negus 129
Stonne 1940 235
Those Ragged Bloody Heroes 280
Timmes Orchard 69
* Uncommon Valor 235
Heat of Battle
Fortress Cassino 269
Fuhrer's Firemen 175
Waffen SS : No quarter, no glory 179
Multi-Man Publishing
* - A Bridge too Far 495
* - Blood Reef : Tarawa 495
* - Doomed Battalions (2nd Edition) 495

ATTACTIX
8th Army 895
Arnhem Bridge 149
Fight for the sky 175

AVALANCHE PRESS
Blood on the Snow 210
* Eylau - Eagles of the Empire 220
Great War at Sea : Mediterranean 140
- Great War at Sea : North & Baltic 140
- Great War at Sea : Plan Orange 199
- Great War at Sea : Russo-Japan 359
- Great War at Sea : Plan Black 335
Mac Arthur's Return : Leyte 1944 289
Operation Cannibal 185
Scotland the Brave 235
The Invasion of Italy 175

AVALON HILL
Attack subs 190
Breakout : Normandy 260
Colonial Diplomacy 415
Empire of the Rising Sun (3rd Reich) 439
Flat Top 375
Flight Leader 255
Geronimo 295
Gettysburg 180
Guadalcanal 285
Guerilla 205
Here Comes the Rebels 225
Israeli Defence Force 349
London's Burning 265
Midway 225
Mustangs 190
Napoleon's Battles 265
- Napoleon's Battles Expansion II 115
New World 190
Panzerleader 225
Patton's Best 199
Platoon 220
Raid on Saint-Nazaire 265
Richtofen's War 220
Roads to Gettysburg 245
Russian Campaign 269
Siege of Jerusalem 309
Son of D-Day 159
Stonewall in the Valley 265
Stonewall Jackson's way 290
Successors 420
Tactics II 190
Thunder at Cassino 199
We the People 425
Wooden Ships & Iron Men 220

VICTORY GAMES
Across Five Aprils 255
Central America 280
Desert Shield Expansion 69
France 44 114
Hell's Highway 160
Open fire 245
Purple Heart (Ambush) 259
Shell Shock 265

CLASH OF ARMS
1807 : The Eagles turn East 360
Achtung Spitfire 305
Battle of the Bulge (Book) 245
Borodina 41 225
Chancellorsville 129
Close Action - Fighting Sail 129
Clash of Armour 129
- From Golan to Sinai
- Rommel's Battles
Command at Sea 185
- Rules 345
- Scenario 355
- Ship data 495
- Counter Sheets 305
- Referee 's Guide 305
- No sailor but a fool 335
- Supermarina II 289
Supermarina I 185
- Scenarios 235
- Data annexes 309
- Counter Sheets
Emperor Returns
Flint & Steel 190
From Valmy to Waterloo 260
- Battles of French Revolution Vol. I 415
Harpoon 4th Edition 439
- Naval Review 1997 375
- Sea of the Dragons 255
- White Ensign 295
Kolin, Fredrick's first defeat 180
La bataille d'Albuera 285
La bataille d'Auerstaedt 205
La bataille d'Español-Talavera 225
La bataille de Corufia 225
La bataille deLes Quatre Bras 349
La bataille de Ligny 265
La bataille de Lutzen 190
La bataille de Morit St. Jean 265
- Mont St. Jean Deluxe 115
La bataille de Wavre 190
Lee Takes Command 225
Leuthen 199
Mississipi Fortress 220
Napoleon at Leipzig 265
Operation Spark - Leningrad 220
Prelude to Disaster (WWII) 245
Summer Storm 1863 269
The Army of the Heartland 309
The King's War 159
The Speed of Heat 265
The War for the Union 290
Zorndorf «7 years war « 420

COLUMBIA GAMES
Bobby Lee 190
East Front 225
- Volga Front
Napoleon - Waterloo 255
Quebec 1759 280
Sam Grant 69
Victory - The Blocks of War 114
War of 1812 160
West Front 245
- Euro Front 259
- Med. Front 265

DECISION GAMES
Antietam Campaign 360
Battle for Germany 305
Battle for the Ardennes 245
Blue & Grey 225
Emperor's First Battles 275
Empires at War 349
Firefight 139
Four battles of the Ancient World I 150
Four battles of the Ancient World II 139
Leningrad 455
Lords of the Sierra Madre 139
Napoleon First Battle 105
Nuts ! North 190
Nuts ! South 105
Over the Top 65
Rebels & Redcoats I 199
Rebels & Redcoats II 139
Seven Days Battles 445
The '45 110
The Alamo 139
The Forgotten War (Korea) 115
Thirty Years War Quad 269
* Totaller Krieg 209
* War in Europe 270
War in Europe (IBM PC) 439
War of the Rebellion 450

EMPEROR'S HEADQUARTERS
Ancient Empires 150
- The Successors (Ancient empire) 145
Chef de Bataillon 270
Command Decision III 375
- Command Post #4 (GDW) 270
- Command Post #8 (GDW) 330
- Command Post #10 (GDW) 359
- Command Post #11 480
- Command Post #12 565
- Command Post #13 325
- Command Post #14 799
Empire 245
Red Baron 180
Revenge 439
Sons of the Desert 240
The Normans 329
Warfare in the Age of Discovery 349
Warfare in the Age of Reason 235
- Campaigns in theAge of Reason 595
Warpaint (US Wild West Rules) 410
Wings of Fire 270

THE GAMERS
A Baging Storm 299
April's Harvest 289
Ardennes 375
Austerlitz (ziplock)
Black Wednesday 360
Champion Hill 470
Crusader 175
Enemy at the Gates 299
Force Eagle's War 275
Gaines Mill 370
Gazala 299
GD '40 205
GD '41 470
Hunters from the Sky 280
In their Quiet Fields 280
Leros
Malerin Hill
Marengo 279
Matanikau: Guadalcanal 42 129
No Better Place to Die 285
Semper Fi! 279
Seven Pines 279
Stalingrad Pocket II 265
This Hallowed Ground 150
Tunisia 150
Casiers de rangement de pions 225

GMT
"1863" 119
Air Bridge to Victory 380
Barbarossa Army Group Center 190
Barbarossa Army Group South 190
Battles for North Africa 289
Britain Stands Alone 279
Crisis : Sinai 1973 235
Diadochi (Alexander) 269
Dictator (Caesar) 155
Eighth Air Force 399
Glory 279
Invasion : Sicily 279
Julius Caesar 399
Jugurtha (Caesar) 1590
Kursk 525
June 6 : D-Day 1944 265
Lion of the North
Lost Victory
Operation Mercury : Crete' 41
Operation Shoestring-Guadalcanal
Paths of Glory (1914-18) 479
Phalanx (Alexander) 299
Player's Guide to SPQR 439
Pyrrhic Victory (SPQR) 299
Rise of the Luftwaffe 299
* River of Death - Chickamauga 299
Silver Bayonet 499
* Tigers in the Mist
War Galley

GRD
Balkan Front 325
For whom the Bell Tolls 520
March to Victory 759
Second Front 850
Storm over Scandinavia 530
The Damned Die Hard : 1941 395
The Urals 130
War of Resistance 759

IVY STREET GAMES
At all Hazards 230
Stonewal at Cedar Mountain 175
Williamsburg 1862 185

MOMENTS IN HISTORY
A Famous Victory 295
All quiet on the western front 345
Clash of the Titans - Kursk 43 355
East wall : battle for the Dnepr 269
Fields of glory 369
In Flanders fields - 1915 275
Iron Bottom Sound II 299
Lodz 1914 : The First Blitzkrieg 430
Piercing the Reich 265
Triumphant Return : Liberation 285
Turning the Tables 239
White Ensign/ Rising Sun (Ceylan) 265

OPERATIONAL STUDIES GROUP
1806 : Ieno-Auerstadt Campaign 385
Napoleon at Bay 385
The Emperor's War, 1805-1815 385

QUANTUM
* Battles for Empire (1870-1902) 165
Spearhead Armor Rules N.D.
- Across the Sands (Scenarios) 24
- Crossfire (Scenarios) 119
- White Star Rising 119
Tactica Ancients Rules 299
Tactica Medieval Rules 225
WRG 479
Wargames Rules -3000/1485 439
- 7th Ed. Army Lists 2 Ancients 299
Règles 1420-1700 French Edition 265
Rules 1420-1700 120
- Army List 1420-1700 149
Wargames Rules 1685-1845 280
- Seven years war army lists 299
Wargames Rules 1950-2000 339
De Bellis Renationis 1.1 180
- De Bellis Civile 1644-45 145
- Army List 1 390
- Army List 2 295
- Army List 3 245
DBF De Bellis Fantasticus 240
DBM De Bellis Multitudinis 2.0 225
- DBM Army List 2 419
Armies & Enemies of the Crusades 145
Armies of the Middle Ages Vol.2 139
From Pike to Shot (1685-1720) 115
W.W.W. 190
"1944" : The Second Front 599
Aces High : War in the air 150
American Aces 299
Blitzkrieg in the South 499
Crimean Shield
Fury on Champlain 325
Ironsides - Irish Rebellion 520
Lawrence of Arabia 759
Long Lance & Heiderson : Guadalc. 850
Modern Naval Battle III 530
Raid on Richmond 395
Royalists & Roundhead II ou III 130
Run silent, run deep 759
Salvo
Salvo 2
Scratch One Flat Top 230
Spires of the Kremlin 175
Spitfire : War in the Air 185
S.S. Amerika
Tarawa 295
The Last Blitzkrieg 345
Tide of Fortune 355

XENO GAMES
Florida : Age of Discovery 369
Longstreet Assault 275
Seakrieg 4th ed. 299
Shushi Jalapeno War 430
This Allowed Ground 265

XTR (COMMAND PUBLISHING)
Fateful Lightning 285
Mississippi Banzai 239
Seven Seas of Victory 265
Smithereens - End of WWII in Europe 385
Wahoo 385

DIVERS
A Nation on Trial - ACW Rules 140
- Blow Bugles Blow 140
Air - Cav 215
Air & Armor 199
Axis & Allies 420
- Central Powers (A&A Variant) 275
- New World order (A&A Variant) 275
Battleground WWII 249
Bastogne or Bust 225
Blood & Iron - Bismark's Wars 299
Bloodiest Day (Antietam) 279
Blue Vs Gray (North & South) 169
* Chariot Wars (Warhammer Ancient) 109
Combat 309
Dambusters 125
Defiant Holland 140
Desert Victory 225
Eagles of the Empire : Borodino 279
Eagles of the Empire : Friedland 1807 265
Fields of honor (Historical Rules) 175
Fire & Fury Civil War Rules 159
- Great Western Battles 105
- Great Eastern Battles 129
Great Battles of American (Volley &B.) 125
* In the Name of Glory (3rd Edition) 109
Johnny Reb III 165
Kasserine 109
Killer Katanas 175
Los Arapiles 560
Morsecode 495
- Triumph & Fall of the Desert Fox 195
Mr Lincoln's War (ACW rules) 125
Patriots & Loyalists Rules 125
Phase Line Smash 225
Rebel Yell 295
Samurai Swords 335
Shako, Napoleonic Rules 135
Shipbase III (IBM PC) 349
Soldiers 190
The battle for Dresden, 1813 240
The Whites of their Eyes 139
This Scepterred Isle 499
Victory in Europe - 2nd Edition 150

MAGAZINES
Command 34 (Death & Destruction) 240
Command 35 (Mason/Dixon) 240
Command 37 (Mukden) 240
Command 38 (Great War in Near East) 175
Command 39 (Strike North) 240
Command 40 (Buena Vista + Moscow) 220
Command 41 (Battle of the Bulge) 220
Command 42 (Hell before Night) 240
Command 43 (Chattanooga) 240
Command 44 (Dark Victory - Alamo) 240
Command 47 (Perfid. Albion & Attila) 240
Command 48 (Tomorrow the World) 240
Command 50 (Back to Iraq) 139
Europa News #66 49
Europa News #67 49
* Europa News #68 49
Strategy & T. # 152(Case Green) 105
Strategy & T. # 157 (Roman Civil War) 105
Strategy & T. # 166 (7 Days Battle) 115
Strategy & T. # 179 (First Afghan War) 135
Strategy & T. # 195 (Friedland-Bora.) 175
* Strategy & T. # 197 (Bannockburn) 139

» indique une parution prochaine - Les nouveautés parues entre le 28/09/99et le 29/11/99 sont indiquées par un « • » - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock -

MIRACLE SUR LA LOIRE

Jeanne d'Arc à Orléans

MONTJOIE, Saint Denis ! A la tête de la chevalerie française et aux côtés de Jeanne la Pucelle, revivez la formidable campagne d'Orléans.

Un jeu de Nicolas PILARTZ

A l'occasion de la sortie du film de Luc Besson, VaeVictis vous propose de revivre les événements de cette fabuleuse campagne. Dans *Miracle sur la Loire*, l'Anglais doit prendre le maximum de fortifications dont Orléans est la plus importante. Le Français doit protéger ses fortifications et les reprendre s'il le faut. Le gain de batailles décisives est capital pour les deux camps. Tous ces événements font fluctuer une table de moral qui va définir le gagnant.

1 - MATÉRIEL

1.1 - la carte

La carte est divisée en 36 zones. Certaines zones abritent des fortifications qui suivent des règles spéciales. La Loire traverse la carte de part en part et représente un obstacle majeur dans le déplacement des armées. Le ruisseau, la forêt, les villages, les routes et les chemins n'ont aucune incidence sur la partie.

1.2 - le calendrier

Le calendrier permet de suivre en détail l'évolution du temps dans la partie. Il s'ouvre en septembre 1428 et s'achève à la fin du mois de septembre 1429. Il est composé de 13 mois de quatre tours de jeu chacun. Les chiffres figurant dans la case de chaque mois indiquent le nombre de pions que pioche chaque joueur au début du mois. Le chiffre de gauche est pour le Français et celui de droite pour l'Anglais.

1.3 - les marqueurs et les curseurs

Il existe deux types de marqueurs et deux types de curseurs.

Marqueurs de fortification : ils sont à double face et servent à indiquer par qui la fortification est contrôlée (Français ou Anglais).

Marqueurs de siège : à double face eux aussi, ils sont placés sur la zone où a lieu un siège et identifient l'assiégeant.

Curseur de moral : placé sur le ***Tableau de Moral*** (n°1), il en indique le niveau à tout moment.

Curseur de tour : il marque le tour en cours sur le calendrier et se déplace à chaque nouveau tour.

1.4 - les pions

Il en existe deux catégories : les pions de la pioche et les Points de force (Pdf).

A - Les pions de la pioche

Au début de chaque mois, les joueurs piochent le nombre de pions indiqué sur le calendrier. Ces pions sont soit des chefs soit des événements.

Les pions chef : ils représentent les commandants de chaque camp et ne peuvent être joués que durant la *phase de réorganisation*.

Les pions événement : ce sont des événements variés qui peuvent grandement influencer le cours du jeu. Chaque camp possède les siens et tous comportent une lettre qui permet de les identifier. Leurs effets et le moment où ils peuvent être joués sont décrits sur le ***Tableau des Événements*** (n°3).

Notes :

– Il n'y a pas de limitation au nombre de pions qu'un joueur peut conserver .

– ils ne servent qu'une fois, après avoir été joués ils sont mis de coté pour le reste de la partie.

– un joueur ne peut pas jouer deux pions identiques au cours d'un même assaut.

– les pions jouables durant un assaut ne portent que sur un seul assaut.

B - Les points de force (pdf)

Ce sont des troupes. Elles accompagnent l'arrivée d'un chef en jeu ou apparaissent spontanément dans certains cas. Sur chaque pion figure un chiffre qui indique s'il vaut 1 ou 2 Pdf. Chacun vaut environ 400 hommes d'armes ou 800 paysans. Chaque artillerie représente une quinzaine de pièces lourdes et légères. Leur force au combat est donnée par le ***Tableau de Valeur de Combat*** (n°5).

2 - CONDITIONS DE VICTOIRE

Le Tableau de Moral (n°1) est gradué de **+ 6** a **– 6**. Il permet de suivre l'évolution du moral de chaque camp. Un curseur indique sa position à tout moment. S'il atteint la case **+ 6**, le Français gagne aussitôt. S'il atteint la case **– 6**, c'est l'Anglais qui gagne la partie.

A la fin du temps réglementaire, si personne n'a encore gagné, on contrôle l'état du moral : s'il est positif, la victoire est française. S'il est négatif, la victoire est anglaise. Si le moral est à zéro, c'est un match nul.

3 - MORAL

Il existe plusieurs actions qui peuvent faire évoluer le moral. Les gains de l'anglais font descendre le curseur vers la case **– 6**, tandis que ceux du français le font monter vers la case **+ 6**. La valeur en moral de ces actions est indiquée sur le ***Tableau de Valeur de Moral*** (n°2).

Ces actions sont les suivantes :

– La prise d'une fortification : quand un joueur prend le contrôle d'une fortification, il déplace le curseur du montant indiqué.

– Le siège d'Orléans : lorsque Orléans est assiégée, le curseur est déplacé d'un cran en faveur des assiégeants. Toutefois, lorsque le siège est levé quelle qu'en soit la cause, le curseur est alors déplacé d'un cran en faveur des assiégés.

– Les batailles décisives : lorsque l'armée du général est détruite ou se replie après un assaut en plaine, le curseur est déplacé d'un cran en sa défaveur.

– Jeanne d'Arc : lorsqu'elle arrive en jeu, le curseur de moral est ajusté d'un cran en faveur du Français. Si elle quitte le jeu définitivement, le curseur est ajusté d'un cran en faveur de l'Anglais.

4 - INSTALLATION

Le jeu s'étend sur 13 mois, chaque mois correspondant à quatre tours de jeu. Le curseur de tour est placé en début de partie sur

le **tour 1** du mois de septembre 1428. On le déplace ensuite à chaque nouveau tour.

Les marqueurs de fortifications sont placés sur les fortifications correspondantes du coté français, sauf Janville qui est du côté anglais.

Le Français commence la partie avec deux chefs : Orléans, le général, est placé à Orléans avec 4 Pdf et 1 Pdf d'artillerie (placés dans sa boîte, [voir 5.0]). Raoul se trouve aux Tourelles avec 1 Pdf. 1 Pdf est aussi placé dans les fortifications suivantes : Châteaudun, Pithivier, Châteauneuf, Jargeau, Meung, Beaugency, Suèvre, St-Dié et Blois.

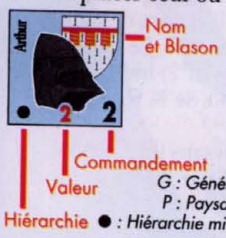
L'anglais débute avec quatre chefs placés à Janville : Sufolk, Ghouh, Glasdale et Salisbury. Ce dernier est général et dispose de 10 Pdf et 1 Pdf d'artillerie.

Le curseur de moral est placé sur **+ 1**. Les pions *Chef* et *Événement* de chaque joueur sont mélangés et une pioche individuelle est constituée pour chacun d'eux. Chacun pioche le nombre de pions indiqué pour le mois de septembre. On détermine au hasard qui débute le premier tour de jeu.

***Note** : les aides de jeu se trouvent au dos de la planche de pions.*

5 - Chefs

Les chefs servent à déplacer les Pdf, lancer des assauts ou organiser des sièges. Chaque pion représente un chef différent qui peut se déplacer seul ou avec des Pdf. Dans ce dernier cas le tout formera une *Armée*.



De part et d'autre de la carte figure la liste des chefs de chaque camp avec leurs boîtes de commandement. Lorsqu'un chef commande des Pdf et/ou d'autres chefs, ceux-ci sont retirés de la carte et rangés dans sa boîte de commandement.

Chaque pion chef possède des caractéristiques exprimées avec trois chiffres : Hiérarchie, Valeur et Commandement.

La hiérarchie : elle permet à un chef de commander d'autres chefs si sa valeur est supérieure à la leur. La hiérarchie sert aussi à déterminer qui est le général : c'est le chef dont la hiérarchie est la plus élevée sur la carte qui le devient automatiquement. Il cesse toutefois de l'être s'il est capturé ou blessé. Le général se détermine au début de la *phase de réorganisation* de chaque joueur.

***Note** : Phillipe, Stuart et Arthur n'ont pas de score de Hiérarchie. Ils ne peuvent ni commander de chefs, ni être général.*

La valeur : ce chiffre exprime la qualité du chef. Quand un **test de valeur** est requis, le joueur lance **un d6** et doit faire un jet égal ou inférieur à la valeur du chef.

Le commandement : c'est le nombre de Pdf et/ou de chefs qu'un chef peut avoir directement sous ses ordres. Les chefs et les Pdf commandés sont placés dans le box de commandement de leur chef. Chaque point de commandement permet de commander 1 Pdf ou un autre chef. Le général fait toutefois exception à la règle et dispose d'une capacité de commandement illimitée. Un chef commandé peut avoir des chefs et/ou Pdf sous ses ordres. Ces derniers sont placés dans sa boîte tandis que lui-même est dans la boîte de son chef.

***Note** : Phillipe ne peut commander que des Bourguignons, Stuart des Ecossais, Arthur des Bretons.*

5.1 - Jeanne d'Arc

Elle est considérée comme un chef, mais ne peut commander d'autres chefs ou de Pdf non-paysans que si elle devient général. Sa valeur de commandement est quoi qu'il en soit toujours illimitée. Elle peut elle-même être commandée par un autre chef, mais jamais lorsqu'elle commande des paysans.

Si Jeanne se trouve dans une fortification, le nombre de paysans maximum apparaît automatiquement en cas de siège ou d'assaut. Si elle arrive alors que le siège est déjà en cours, des paysans apparaissent aussi pour atteindre leur maximum.

Jeanne ne peut commander les paysans que pour briser un siège en combattant en plaine ou se déplacer avec les paysans d'Orléans dans la zone des Tourelles pour les attaquer. Ce déplacement ne peut être effectué qu'à l'aide du pion *Événement* « Moussaillon (N) ».

Jeanne ne peut pas quitter une fortification assiégée.

***Note** : si les Tourelles sont prises et que les seuls Pdf présents sont des paysans, l'un d'eux se transforme alors en Pdf français et occupe les Tourelles tandis que le reste réintègre immédiatement la ville d'Orléans. Si d'autres Pdf sont présents, tous les paysans réintègrent Orléans. Si les Tourelles ne sont pas prises dans la même phase où elles sont attaquées, les paysans regagnent automatiquement la ville d'Orléans à la fin du combat.*

6 - Séquence de jeu

En début de mois : pioche des pions pour les deux joueurs.

En début de tour : tirage au sort du premier joueur et déplacement du curseur de tour.

Phase du premier joueur :
1 - Chefs blessés
2 - Réorganisation du commandement
3 - Déplacement
4 - Combat
5 - Sièges

Phase du second joueur
Identique à celle du premier joueur.

6.1 - chefs blessés

Les chefs blessés sont retirés de la carte et placés sur le tour suivant du calendrier. Chaque tour, un dé est tiré sur le ***Tableau des Blessés*** (n°6) pour savoir s'il est guéri, toujours blessé ou s'il meurt.

Si le chef guérit mais était capturé, il est placé sous le pion du général ennemi. S'il n'y a pas de général, le chef est alors libre et placé dans une fortification ou armée amie.

Si le chef guérit et n'était pas capturé, il est placé dans une fortification ou une armée amie au choix de son propriétaire.

Si le chef reste blessé, son pion est avancé d'un tour sur le calendrier et un nouveau tirage devra être effectué au prochain tour.

Si le chef meurt, il est retiré de la partie.

6.2 - réorganisation du commandement

C'est à ce moment qu'un joueur peut, s'il le désire, jouer ses chefs puis réorganiser ses troupes.

A - Arrivée des chefs et des renforts

Les pions Chef peuvent être joués dans toute zone comportant la lettre **A** en bord de carte pour les Anglais et la lettre **F** pour les Français. Il est toutefois nécessaire que cette zone ne soit pas occupée par au moins un pdf ennemi. Si toutes les zones concernées sont occupées par l'ennemi, il n'est pas possible de jouer de chef.

Quand un chef arrive en jeu, le nombre de Pdf indiqué sur le ***Tableau des Renforts*** (n°4) apparaît avec lui et est aussitôt placé dans son box de commandement.

B - Réorganisation des troupes

Quand une ou plusieurs armées, chefs ou pdf seuls se trouvent dans la même zone ils peuvent être totalement réorganisés au choix du joueur : les Pdf peuvent être interchangés, des chefs peuvent passer sous un commandement, etc.

Si une armée se trouve dans une zone abritant une fortification du même camp, elle peut choisir d'y laisser ou d'y recruter des Pdf (s'il y en a) avant son déplacement. Il est toutefois impossible de laisser volontairement des Pdf seuls ailleurs que dans une fortification.

6.3 - Déplacement

A - Chefs

Quand un chef se déplace avec ou sans Pdf, il doit terminer son déplacement pour que le chef suivant puisse se déplacer à son tour.

Photo © Gaumont

B - Chefs seuls

Un chef sans Pdf peut se déplacer automatiquement de quatre zones sans test de valeur si elles sont libres, y compris traverser la Loire. Si une force ennemie non-assiégée se trouve dans une zone traversée, le chef doit alors réussir un test de valeur. S'il le réussit, il peut soit continuer son déplacement, soit rejoindre une armée ou une force amie dans la même zone. S'il le rate, son mouvement s'arrête et il doit de nouveau réussir un test de valeur pour ne pas être forcé de tirer sur le ***Tableau de Capture*** (n°6). Si ce second jet est un succès, le chef passe inaperçu et reste dans la zone jusqu'au prochain tour où il pourra se redéplacer. Si c'est un échec, un jet sur le ***Tableau de Capture*** (n°6) est immédiatement effectué. Un chef capturé est immédiatement placé sous le pion d'un des chefs de son adversaire (voir 7.0).

Si un chef seul veut tenter de quitter une fortification assiégée on procède de la même manière. Si d'autres chefs l'accompagnent, ils sont tributaires de son test de valeur à tous points de vue et peuvent ainsi être capturés avec lui.

C - Chefs avec pdf

Un chef qui se déplace avec au moins un Pdf forme une armée. Avant de déplacer une armée, le joueur doit toujours désigner le chef qui la commande.

Une armée peut se déplacer d'une zone à une autre automatiquement et d'une zone supplémentaire si son commandant réussit un jet de valeur. Quand une armée se déplace, tout ses éléments (chefs et Pdf) se déplacent avec et ne peuvent s'en détacher.

Une armée interrompt son mouvement dès qu'elle pénètre dans une zone où se trouve au moins un pdf ennemi, qu'il soit ou non dans une fortification.

***Note** : du fait de leur étroitesse, les Tourelles ne peuvent abriter que 2 Pdf quels qu'ils soient et aucun assaut ne peut être mené par plus de 4 Pdf (l'artillerie n'est pas concernée par cette dernière limitation).*

D - Déplacements hivernaux

Durant le mois de décembre et le mois de janvier, la traversée de chaque zone pour une armée nécessite un jet de valeur de son commandant. Un échec signifie l'immobilisation de l'armée pour ce tour.

E - La Loire

Une armée peut traverser la Loire en passant par un pont s'il n'y a aucun pdf ennemi ni d'un côté, ni de l'autre.

Sans pont, une armée ne peut traverser que si elle est déjà en bord de Loire avant son déplacement. Traverser nécessite alors un jet de valeur. S'il est raté, l'armée reste dans sa zone et ne peut plus bouger ce tour-ci. Si le jet est réussi, l'armée peut traverser et atteindre une zone limitrophe où elle arrête son déplacement. Une armée ne peut passer la Loire vers une zone ou se trouve au moins 1 pdf ennemi.

6.4 - Combat

Après le déplacement, si dans une zone se trouvent au moins deux factions adverses (hors chefs solitaires), il peut y avoir une bataille.

A - Décisions de bataille

Le joueur en phase est toujours l'attaquant, l'autre le défenseur. Si le défenseur contrôle une fortification dans la zone, il doit d'abord décider s'il livre bataille en plaine ou s'il choisit d'être à l'abri de la fortification. Chaque joueur annonce ensuite son nombre de Pdf présent dans la zone. Chacun peut faire varier ce chiffre de un s'il a moins de 10 Pdf présents, ou de deux s'il en a 10 ou plus.

On distingue alors deux types de situation : l'assaut en plaine et l'assaut contre une fortification.

En plaine : l'attaquant puis le défenseur déclarent alternativement s'ils souhaitent lancer un assaut. Si aucun des deux ne décide de le faire, le défenseur doit battre en retraite (voir Retraite), ou se retrancher dans une fortification qu'il contrôle dans la zone. Si l'un des deux joueurs décide de lancer un assaut, une bataille commence.

Contre une fortification : dans ce cas seul l'attaquant décide s'il lance ou non un assaut. S'il ne le fait pas, il peut mettre le siège (voir 6.5) ou ne rien faire.

B - L'assaut

Après chaque assaut, le défenseur puis l'attaquant ont l'option de battre en retraite.

L'assaut en plaine se déroule en trois temps : le bombardement, le tir d'archers et le corps à corps. À chaque fois les dés de chaque Pdf concerné sont jetés et les pertes sont infligées aussitôt. Quand les deux adversaires possèdent des Pdf de même type, leurs dés sont jetés simultanément.

L'assaut contre une fortification se déroule en deux temps : le bombardement et le corps à corps. Chaque fois les dés de chaque Pdf concerné sont jetés et les pertes infligées aussitôt. Quand les deux adversaires possèdent des Pdf de même type, leurs dés sont jetés simultanément.

Une armée assiégeante (voir 6.5) peut livrer bataille sans briser son siège contre une autre armée qui pénètre dans la zone, mais peut subir durant la même bataille une sortie des assiégés. Le combat se déroule alors en plaine contre l'armée combinée des assiégés et des autres armées amies.

***Note** : à sa phase de jeu une armée assiégée dans une fortification peut faire une sortie pour briser le siège, un assaut en plaine a alors lieu.*

C - Les pdf et l'assaut

les Pdf sont définis par leurs méthodes et leurs valeurs de combat. Les valeurs sont données sur le ***Tableau de Valeur de combat*** (n°5).

- **L'artillerie** combat au moment du bombardement.
- **Les Anglais** combattent au moment du tir d'archer dans les assauts en plaine et au corps à corps dans les assauts de fortification.
- **Les Français**, écossais, bretons, bourguignons et les paysans combattent au moment du corps à corps.

Lors d'un assaut, chaque Pdf combat individuellement en lançant **1d6**. Le score à réaliser pour chaque Pdf doit être **inférieur ou égal** à sa valeur de combat. D'éventuels bonus ou malus peuvent modifier ce chiffre. Pour chaque jet réussi, l'adversaire subit une perte d'un Pdf. On peut toujours choisir quelle force on perd parmi celles engagées dans l'assaut.

D - Fin de bataille

La bataille prend fin quand l'un des deux camps n'a plus de Pdf ou a battu en retraite dans une autre zone. Si des chefs restent seuls face à au moins 1 Pdf, chacun d'eux doit faire un jet sur le ***Tableau des Captures*** (n°6). Si le chef est libre, on considère qu'il passe inaperçu et il pourra se déplacer au prochain tour. Sinon, voir 7.0, Capture des Chefs.

E - La retraite

Une retraite ne peut se faire que vers une fortification amie ou vers une zone dont l'ennemi ne provient pas et qu'il n'occupe pas avec au moins un pdf. Il n'est pas possible non plus de fuir en traversant la Loire.

***Note** : si la retraite est impossible, la bataille est inévitable.*

F - Les paysans

Quand une armée anglaise assiège ou lance un assaut contre une fortification, des paysans apparaissent pour la défendre. Le tableau de ***Défense des Fortifications*** (n°7) indique le nombre de dés à tirer selon de la fortification.

Si le siège est levé, les paysans sont retirés du jeu au rythme d'un Pdf par tour lors du déplacement du curseur de tour.

Les dés sont jetés à chaque nouveau siège mais le nombre de paysans présent dans une fortification ne peut jamais dépasser le maximum autorisé par les dés (3, 6 ou 9).

Les paysans ne peuvent être commandés que par Jeanne d'Arc (voir 5.1).

6.5 - Sièges

Une armée retranchée dans une fortification peut subir un siège. Pour débuter un siège, une armée doit posséder autant de Pdf qu'en abrite la fortification. Le siège durera ensuite autant de tours qu'il y a de Pdf assiégés. Ce temps écoulé, si les assiégeants sont au moins deux fois plus nombreux que les assiégés, ces derniers se rendent et livrent la fortification. Les Pdf sont éliminés, la fortification capturée et les chefs font tous un jet sur le Tableau des Captures (n°6). Un chef qui reste libre passe inaperçu et pourra se déplacer au prochain tour. Sinon, voir 7.0 : Capture des Chefs.

– Si au terme du temps requis, les assiégeants ne sont pas deux fois plus nombreux, le siège se poursuit jusqu'à ce qu'il soit levé, brisé ou que l'assiégeant reçoive assez de renforts pour avoir le double des Pdf assiégés. Dans ce cas, la fortification se rend immédiatement.

– Si durant le siège les assiégeants deviennent moins nombreux que les assiégés, le décompte du temps de siège est gelé jusqu'à ce que le nombre de Pdf assiégeants redevienne au moins égal à celui des assiégés.

– Seule une armée peut assiéger une fortification, quelque soit le nombre de Pdf qui la constitue (minimum 1 Pdf + 1 chef).

15e SALON DES

DU 1ER AU 9 AVRIL 2000

10 h - 19 h . Nocturne vendredi 22 h

PARIS EXPO-PORTE DE VERSAILLES

Dans le cadre du 21e Mondial de la Maquette et du Modèle Réduit - Renseignements : 01 49 09 64 14

COMEXPO 99. Illustration : Melki - www.salon-maquette.com

© VaeVictis-Histoire & Collections 1999. Infographies Didier Bourgeois et Christophe Camilotte.

MIRACLE SUR LA LOIRE

Le traité de Troyes (1420) prédestine deux rois à la France : Charles VII, Dauphin légitime « déshérité » par son père, et Henri VI, théoriquement roi d'Angleterre et de France, après la mort de Charles VI. Celle-ci survient le 21 octobre 1422. La guerre reprend en 1423, et après 5 années indécises, Bedford, le Régent du très jeune Henri VI, a décidé d'en finir. Il veut Orléans, et par la même, ouvrir la route entre Paris et la Guyenne. Salisbury et l'armée anglaise arrivent devant Orléans le 12 octobre, avec l'intention d'engager immédiatement le siège. Dès le 21 du même mois, après la perte du fort des Tourelles, le bâtard d'Orléans, qui conduit la défense, saborde le pont qui relit la place à la rive sud. Orléans est désormais isolée, mais Salisbury est tué d'un boulet en pleine tête, en s'approchant trop près des murailles. Il est remplacé par Suffolk et Talbot, qui mettent en place une couronne très lâche d'une dizaine de bastides, qui laissent aux assiégés la liberté d'entrer ou de sortir d'Orléans. Pour les deux armées, le problème crucial est en fait le ravitaillement, les Français étant particulièrement mal lotis. En février 1429, un convoi de harengs, destiné aux Anglais et escorté par les troupes de Falstaff, est attaqué aux abords de la ville par Charles de Bourbon, parti de Blois. Celui-ci mène une attaque si mal organisée qu'il est à la fois repoussé et ridiculisé. La chute d'Orléans semble désormais inéluctable, car le moral français va déclinant !

JEANNE LA PUCELLE

C'est à peu près à ce moment qu'une jeune fille de 17 ans arrive à Chinon et obtient la confiance de Charles VII, après lui avoir expliqué le message de ses « voix ». Après divers examens et au regard de la situation désespérée du royaume, Charles VII décide de lui laisser tenter sa chance. Une petite troupe, confiée au Maréchal de Boussac et comptant dans ses rangs des capitaines comme La Hire ou Gilles de Rais, accompagne avec circonspection la Pucelle et son écuyer Jean d'Aulon. Arrivée par le sud, la troupe traverse la Loire en barque, et Jeanne entre dans Orléans, le 29 avril 1429. Elle est accueillie par les vivats des habitants affamés. Le gros des troupes de Charles VII arrive en vue d'Orléans, le 4 mai. Les Français attaquent immédiatement la bastide St-Loup, le plus oriental des points d'appuis anglais de la rive Nord. Jeanne et ses compagnons n'apprennent l'attaque qu'après son déclenchement. Mais, c'est leur arrivée, à la tête d'une troupe de paysans, qui décide de la victoire, au moment où la garnison anglaise commençait à se ressaisir. En fait, les chefs français, le Bâtard d'Orléans en tête, acceptent mal la présence et les « conseils « de la Pucelle. Ils échafaudent leurs plans sans elle, le 5 mai. Mais Jeanne ne se laisse pas manœuvrer et participe à l'assaut du 6 mai. Les Français enlèvent d'abord la bastide St-Jean Le Blanc, qui leurs sert de base. Ils s'assurent ensuite le couvent fortifié des Augustins, qui flanque le fort des Tourelles. La présence constante de Jeanne, au milieu de 4000 hommes de l'armée royale (moitié Français, moitié Écossais ou Italiens), la rend de plus en plus populaire auprès des hommes d'armes.

De son côté, Talbot est incapable d'envoyer des renforts à Glasdale, qui commande aux 500 Anglais des Tourelles, dont l'importance stratégique, au débouché du pont sur la Loire, est pourtant capitale. Jeanne obtient le déclenchement de l'attaque pour le lendemain, 7 mai. L'affaire est cette fois compliquée, les remparts des Tourelles étant impressionnants et bien garnis. Le matin, la Pucelle, se précipitant sur une échelle, pour escalader les murs, est frappée d'une flèche entre omoplate et cou... Emportée pour morte, elle est pourtant soignée et sauvée, avant de sombrer dans un sommeil réparateur. Pendant ce temps les assauts, conduits par le Bâtard d'Orléans, s'épuisent d'eux même. Alors qu'il est près de renoncer, La Pucelle fait sa réapparition et harangue les hommes d'armes, pour qu'ils lancent une ultime attaque. Cette fois, les Tourelles succombent, et Jeanne d'Arc pose le pied sur les remparts, pour y planter son étendard ! Dès le lendemain, Talbot décide de lever le siège. Il offre la bataille aux Français, qui la refusent, et prend la route de Beaugency... Devant ce succès incroyable, Charles VII, désireux de pousser l'avantage, donne le commandement de l'armée au Duc d'Alençon, qui, accompagné de la Pucelle, se lance à la poursuite des Anglais. Le 18 juin 1429, à Patay, la charge des Français surprend les archers Anglais. Talbot est fait prisonnier et seuls quelques détachements et Falstaff parviennent à s'échapper. En un mois et demi, la guerre a changé d'âme. La route de Reims, et du sacre, est ouverte à Charles VII. Quel fut vraiment le rôle de Jeanne la Pucelle dans cette affaire ? Il a été sans aucun doute moralement déterminant, militairement significatif, par sa présence, ses harangues et sa blessure, et donc globalement décisif !

La campagne d'Orléans montre la capacité quasi miraculeuse de la France à toujours se relever de sa propre désagrégation. L'Histoire aura loisir, un autre 18 juin par exemple, d'en fournir d'autres démonstrations... ❑

Frédéric Bey

5 - TABLE DES EVENEMENTS

A : « ***Renfort*** ». Se joue au début de la réorganisation du commandement. Le Dauphin lève une force de **2d3** Pdf français à BLois. Sur un score de **5** ou **6** il y a en plus **une** artillerie. Si Blois est occupé par l'anglais, la force peut être jouée en renfort d'un chef lorsqu'il arrive en jeu.

B : « ***Surprise*** ». Se joue juste avant un tir d'archers. Les Pdf anglais ne tirent pas et doivent combattre au corps à corps.

C : « ***Retraite/Retreat*** ». Se joue avant un assaut de l'ennemi. Vos armées dans cette zone peuvent automatiquement faire une retraite.

D : « ***Montjoie !*** » Se joue avant un corps à corps. Chaque Pdf français augmente sa valeur de combat de **+ 1** pour ce corps à corps.

E : « ***Touché !*** ». Se joue après un assaut. Un chef anglais/français a été gravement blessé durant l'assaut. Tirez au hasard s'il y a plusieurs chefs et jetez un dé : **1-3** mort, **4-5** blessé, **6** indemne.

F : « ***No !*** » Se joue à la phase de réorganisation du commandement si Philippe est présent sur la carte et si Orléans est assiégée par les Anglais. La ville offre de se rendre à lui, mais les Anglais refusent. Outré, Philippe le Bon, duc de Bourgogne, quitte le jeu avec ses forces bourguignonnes. Ils sont retirés du jeu.

G : « ***Rendez-vous/Surrender*** ». Se joue à la phase sièges. Si le siège est arrivé à terme et que les assiégeants ont autant de Pdf que les assiégés, ils prennent la fortification. Les Pdf assiégés disparaissent et les chefs pourront quitter la zone à leur prochain déplacement.

H : « ***Feu !/Fire !*** ». Se joue après un bombardement. L'artillerie est dévastatrice. Vous bénéficiez immédiatement d'un second bombardement.

I : « ***Saint-Denis !*** » Se joue avant un corps à corps si Jeanne d'Arc est présente. Chaque Pdf paysan a une valeur de combat de deux pour ce corps à corps.

J : « ***Huile/Oil*** ». Se joue pour défendre une fortification avant un corps à corps. Chaque Pdf ennemi diminue de **– 1** sa valeur de combat pour ce corps à corps.

K : « ***Défense*** ». Se joue à la phase sièges. Des défenses on été rajoutées à une fortification assiégée. Pour chaque Pdf présent dans la fortification, le temps requis pour réussir le siège est augmenté d'un tour.

L : « ***Volonté/Will*** ». Se joue avant le déplacement d'une armée. Celle-ci réussit tout ses jets de valeur pour ce tour.

M : « ***Miracle*** ». Se joue à tout moment. Vous annulez les effets du pion Événement que vient de jouer votre adversaire.

N : « ***Moussaillon*** » Se joue avant le déplacement d'une armée. L'armée de votre choix peut traverser la Loire sans jet de valeur vers une zone limitrophe même si elle est occupée par l'ennemi.

O : « ***Riflard*** ». Se joue au début de la phase de réorganisation du commandement de l'adversaire, sur une armée ennemie qui assiège une fortification. L'état major est pris pour cible par un canon : chaque chef tire sur le ***Tableau des Blessés*** (n°6).

P : « ***Renfort*** ». Se joue au début de la réorganisation du commandement. Bedford envoie **1d3** Pdf anglais et une artillerie à Janville. Si Janville est occupée par le français, la force peut être jouée en renfort d'un chef lorsqu'il arrive en jeu.

Q : « ***Shoot*** ». Se joue juste après un tir d'archers. Les Pdf anglais lancent leurs dés une seconde fois.

R : « ***Saint-Georges !*** ». Se joue avant un tir d'archer ou un corps à corps. Les Pdf anglais augmentent leur valeur de combat d'un point pour le tir d'archer ou pour le corps à corps.

S : « ***Scots*** » Se joue avant un tir d'archer en plaine si des écossais sont présents. Les Ecossais chargent les Anglais aveuglement. Pour chaque Pdf écossais, deux Pdf anglais ont un tir d'archer gratuit avant le tir normal.

T : « ***Hit !*** ». Se joue après un assaut si Jeanne d'Arc est présente. Jetez un dé : **1** elle meurt, **2-4** elle est blessée, **5-6** rien ne lui arrive.

U : « ***Trap*** ». Se joue avant un corps à corps en plaine. Des piques on été placées en défense. La valeur de combat de chaque Pdf ennemi baisse de **– 1** pour ce corps à corps.

V : « ***Cure*** ». Se joue au début de la phase des chefs blessés. Le chef blessé de votre choix est guéri automatiquement.

W : « ***Sapeur*** ». Se joue avant un assaut contre une fortification dont le siège et arrivé à son terme. Le malus de la fortification à la valeur de combat est annulé pour cet assaut.

X : « ***March*** ». Se joue après le déplacement d'un chef. Ce chef peut se déplacer une seconde fois.

Le siège peut être brisé dans deux cas : si l'assiégeant lève volontairement le siège ou si son armée est vaincue.

– Un siège brisé doit être recommencé du début.

– Une armée assiégée ne peut plus se déplacer tant que le siège n'est pas brisé, elle peut néanmoins faire une sortie et combattre en plaine.

– Orléans ne peut être assiégée que si les tourelles sont assiégées ou contrôlées par l'assiégeant.

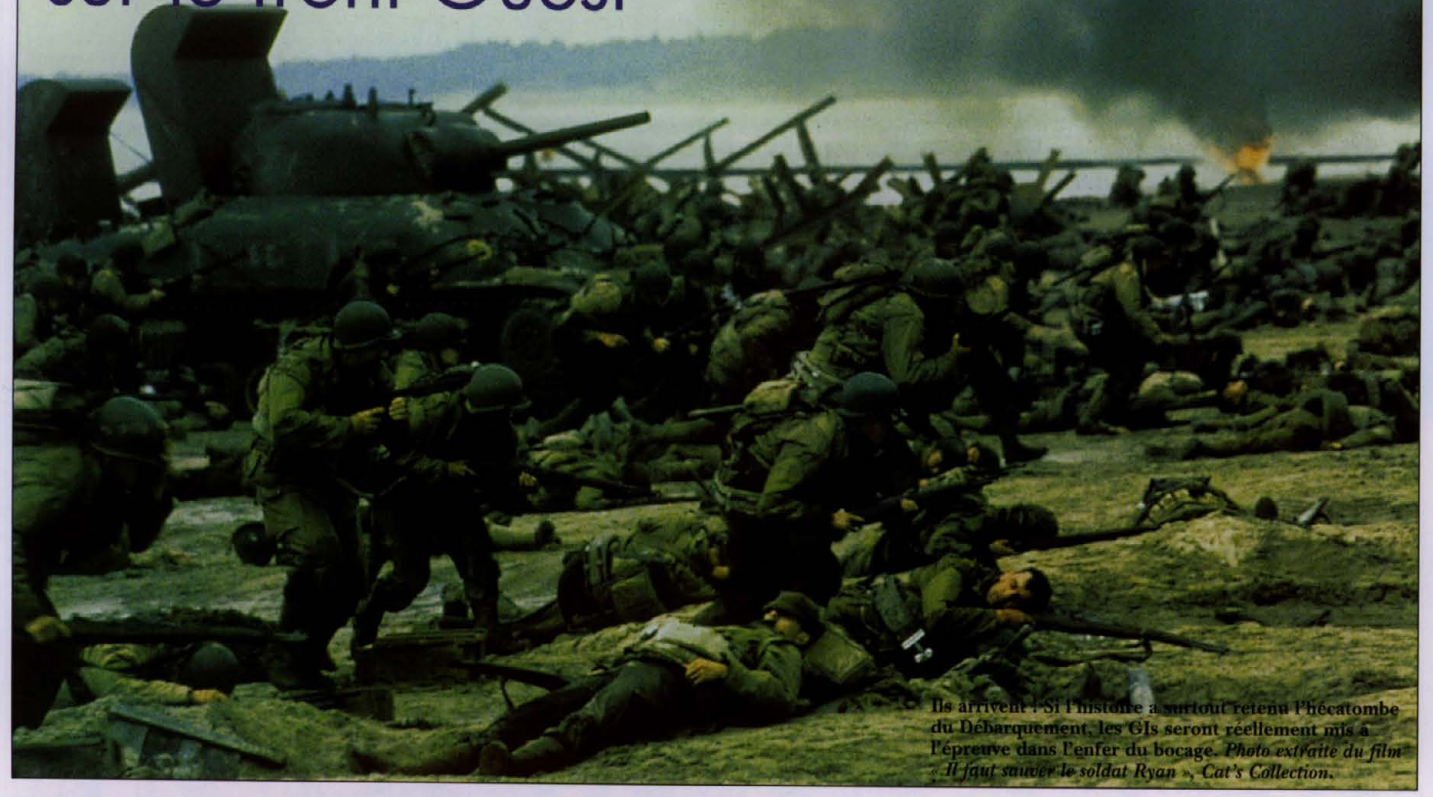
7 - CAPTURE DES CHEFS

Un chef capturé est immédiatement placé au choix du vainqueur sous le pion d'un de ses chefs présent ou sous un autre s'il n'y en a pas dans la zone. Le prisonnier est alors sous le contrôle du chef et se déplace avec lui. Il pourra être libéré gracieusement ou en échange d'un autre chef prisonnier (à négocier).

Rédaction des règles : Loïc Portnoe. Mise au point et relecture : Loïc Portnoe, Benoit Fonza et Marc Prudhomme. Merci aux Editions du Yéti.

L'ENFER DES HOMMES

Le combat tactique 1944-1945 sur le front Ouest



Ils arrivent ! Si l'histoire a surtout retenu l'hécatombe du Débarquement, les GIs seront réellement mis à l'épreuve dans l'enfer du bocage. *Photo extraite du film « Il faut sauver le soldat Ryan », Cat's Collection.*

CINQ ans après le début des hostilités en Europe, les Alliés débarquent en Normandie pour un affrontement décisif avec la machine de guerre nazie. Face à un adversaire redoutable, expérimenté et déterminé, les combattants anglais et américains adopteront chacun des tactiques de combat largement influencées par leur culture militaire.

Théophile MONNIER et Philippe NAUD

ARSENAL OF DEMOCRACY

Quand les premiers GIs débarquent le 6 juin 1944 sur les plages d'Omaha ou d'Utah, l'armée américaine est loin d'avoir atteint le niveau d'expérience et de maîtrise de l'art de la guerre des autres nations européennes. Comme en 1918, l'apport des Etats-Unis dans le conflit repose avant tout sur la *masse*, avec une population et une capacité industrielle supérieures à celle de l'ensemble de l'Europe en guerre. Mais si les Doughboys de la Première Guerre étaient dans un état d'impréparation quasi total, les GIs de 1944 bénéficient heureusement de l'expérience de l'Afrique du Nord et de l'Italie. Là, les soldats et officiers américains ont connu leur baptême du feu, mis en pratique des doctrines de combat et des organisations échafaudées en temps de paix... et vite compris qu'elles étaient la plupart du temps inadaptées.

En fait, pour le général Bradley, « *il est heureux que notre première rencontre avec l'ennemi se soit déroulée en Afrique plutôt que sur les plages de France, sinon, nous aurions connu un désastre inimaginable* »... En Normandie, l'armée américaine se montrera dans un premier temps tactiquement inférieure à son adversaire et ne sera pas loin de frôler le désastre, ou tout au moins l'enlisement. Pourtant, les Américains, s'ils ont beaucoup à apprendre, montreront vite de grandes qualités d'adaptation et d'innovation.

La première particularité de l'armée américaine par rapport aux autres armées européennes est bien évidemment une très mince tradition militaire. Au début de la guerre, le 1er septembre 1939, l'armée des Etats-Unis ne comprend que 190 000 hommes, soit à peine 6 % de l'effectif de l'armée allemande. Elle se compose alors de l'armée régulière (Regular Army) et de la garde nationale ; la conscription est instaurée le 16 septembre 1940. Les deux premières divisions blindées par exemple sont créées la même année. Ceci se traduira par un manque d'encadrement expérimenté et formé aux métiers des armes. Face à l'afflux de recrues et la nécessité de former des unités en un temps record (les Etats-Unis créent de toutes pièces 68 divisions d'infanterie), les officiers et sous-officiers de carrière sont dispersés dans les camps d'entraînement et les unités combattantes. Dans la 88th Infantry Division par exemple, unité typique issue de la conscription, seulement 200 officiers sont militaires depuis au moins trois ans... sur près de 1 900, tout le reste de l'encadrement étant formé de jeunes conscrits !

Les officiers sont majoritairement des « Ninety-days wonders », c'est-à-dire des civils sans expérience de l'armée, formés en 90 jours (ils sont toutefois d'abord transférés dans des unités en formation avant d'être envoyé au front). Cette inexpérience sera la cause principale des défaites américaines. En Normandie, des sections entières de « bleus » (en américain, des « greens ») se retrouvent parfois paralysées pendant des heures par la simple menace d'un

Dossier réalisé par **Théophile MONNIER** (armée américaine) et **Philippe NAUD** (armée britannique et allemande, encadrés techniques).

Merci à Philippe Charbonnier, rédacteur en chef de *Militaria*, pour son aide inestimable.

Le titre de cet article est celui de la version française de « **To Hell and back** », sur la vie d'Audie Murphy, le soldat américain le plus décoré de la guerre.

sniper. Dans l'ensemble, les officiers de carrière considèrent que les officiers appelés « *manquent d'esprit combatif et de capacité à faire face aux situations imprévues* ». Les GIs de leur côté sont correctement entraînés au maniement de leurs armes mais « *inaptes à vivre et combattre de façon prolongée au front* ». Le soldat américain répugne dans l'ensemble à engager l'ennemi de façon agressive, contre-attaque rarement et préfère faire appel à des appuis lourds pour neutraliser les zones de résistance. Le gaspillage de munitions, pour des résultats souvent médiocres, est également une caractéristique de l'armée américaine, les soldats étant même encouragés à maintenir un important volume de feu, une tactique qui n'est tolérable que grâce à la remarquable logistique américaine.

Le manque d'expérience tactique des GIs est également aggravé par le système de remplacement américain. En effet, alors que les Allemands puisent dans le Feldersatzbatallion, bataillon de remplacement divisionnaire, pour combler leurs pertes, les Américains adoptent un système centralisé, avec des dépôts au niveau de l'armée, qui répartissent les hommes selon les besoins gérés sur l'ensemble du front. Ce système, très rationnel, permet aux unités américaines de préserver un niveau de force pratiquement constant, mais au détriment de la cohésion tactique. Tiré du centre d'entraînement où il a passé quatre à cinq mois, GI Joe se retrouve parfois complètement isolé au sein sa nouvelle affectation ; quand l'espérance de vie d'un soldat ne dépasse pas trois jours en Normandie, il devient alors pratiquement impossible aux unités tactiques de créer la moindre cohésion. Un officier de la 29th Division explique ainsi que « *tous les jours, nous recevions des soldats, qui étaient morts ou évacués le lendemain sans même que nous connaissions leur nom !* ». C'est le syndrome du « Repple-depple » (Replacement depot) qui limite grandement la valeur tactique des petites unités de combat américaines.

A l'inverse, le système de remplacement allemand repose sur une intégration totale de chaque soldat dans sa division : des centres d'entraînement au Feldersatzbatallion, le soldat appartient bien à l'unité, il rencontre les vétérans et les officiers et s'intègre immédiatement à son arrivée sur le front. Mais le système allemand trouve ses limites dans la capacité à fournir un flot suffisant de combattants. Une fois les bataillons de remplacement épuisés – quand ils ne sont pas directement jetés au combat pour boucher un trou –, une division allemande n'a plus de réserve, et l'une des raisons fondamentales de la défaite allemande en Normandie tient en cette absence de réserve, stratégique mais également locale, pour faire face aux terribles pertes engendrées par la bataille d'attrition du bocage.

L'organisation américaine repose sur la volonté de maintenir au front de façon permanente les divisions, en limitant au maximum la rotations d'unités. Pour assurer une véritable rotation des divisions, il aurait fallu trois fois plus d'unités aux Etats-Unis, ce que le nombre d'appelés (huit millions à la fin de la guerre) aurait permis, mais sans pouvoir maintenir la qualité de la logistique et de la mécanisation, sans parler du risques de diluer encore plus les officiers et sous-officiers compétents.

Dans l'enfer du bocage

Quand commencent les combats dans le bocage normand, le choc est rude pour les unités américaines : aucun entraînement ne leur a été fourni pour ce type de combat cloisonné. L'une des spécificités du bocage est le sentiment d'oppression qu'il fait peser. Le découpage du terrain amenuise la perception de chaque soldat, qui perd le contact avec les autres unités. Chaque section a l'impression de combattre seule, sans percevoir les efforts d'une autre unité parfois distante d'une centaine de mètres. Par ailleurs, l'absence de poudre sans fumée ni sans flash est un handicap majeur, qui permet aux MG allemandes de repérer et de clouer sur place les sections américaines. Les routes du bocage, à moitié enterrées, créent un labyrinthe déroutant ; les chars se perdent, les renforts arrivent difficilement. C'est du combat quasi urbain, comme à Stalingrad, où prédominent les qualités du soldat de base.

La difficulté des chars à évoluer à travers le bocage reste le problème principal de la campagne. Pour appuyer l'avancée de l'infanterie, très réticente à affronter seule les MG allemandes, les Sherman sont indispensables mais leur mouvement est limité aux chemins de traverse, et ils offrent des proies faciles aux armes antichars allemandes. Seule solution : traverser le bocage pour se placer à la bordure des champs et soutenir l'avance de l'infanterie. Tous les mécanos américains travaillent d'arrache-pied pendant le mois de juillet pour remédier à l'emploi des charges explosives ou des bulldozers. De nombreuses solutions sont employées mais la plus répandue est celle du sergent Culin, du 102nd Cavalry Reconnaissance Squadron, qui soude des sections de tétraèdres (obstacles de plage) à l'avant d'un char. Le véhicule peut alors enfoncer ses « dents » dans la terre et trouer le bocage à la force des chenilles. Le général Bradley, à qui on présente ce coupe-haie est très impressionné et ordonne de le faire installer sur un maximum de chars. L'emploi de cette invention rehausse immédiatement le moral des équipages, très réticents à évoluer dans le milieu contraignant du bocage. Pour ménager la surprise en vue de l'opération Cobra, l'usage du coupe-haie Culin est interdit avant l'offensive ; trois chars sur cinq en sont alors équipés.

Un canon d'assaut Sturmgeschütze utilisé comme taxi pour le front. *ECPA*

« Nous avons un boulot à finir »

Un trait particulier de l'armée américaine, et qui ressort de façon frappante à l'examen des témoignages ou mémoires de combattants, c'est la notion du « job » : « *faisons notre job puis rentrons le plus vite possible à la maison* » (col. James E. Rudder, commandant du 2nd Ranger Bn avant l'assaut de la pointe du Hoc). Pour les Américains, la guerre est un travail comme un autre et ils cherchent à limiter au maximum le « sale boulot » (le combat) pour favoriser au contraire l'organisation et la destruction de l'adversaire de manière indirecte, bref tout ce qui permet de limiter les pertes aux maximum. Cet état d'esprit trouve son aboutissement dans l'importance accordée aux soutiens dans l'US Army : logistique, transport, artillerie, intendance, génie. Toutes ces branches comprennent un très fort taux d'encadrement, des effectifs pléthoriques et rassemblent les officiers les mieux formés. De tous les combattants, le soldat américain est ainsi celui qui est le mieux habillé, le mieux équipé, le mieux nourri et le mieux transporté. Pratiquement toute l'armée américaine est motorisée, grâce bien sûr à une puissance industrielle sans équivalent et aussi, on l'a vu, au nombre finalement restreint de divisions engagées. Cette motorisation permet dès lors des percées fulgurantes, comme après Cobra, mais assure également un flux ininterrompu de ravitaillement, des dépôts à l'arrière aux unités de première ligne, permettant à toutes les armes (artillerie et blindés principalement) de disposer d'une dotation en munitions pratiquement illimitée.

Notons également un grand intérêt apporté aux innovations technologiques : moyens de communications modernes (premiers talkies-walkies), perfectionnement de l'artillerie (Time on Target, voir encadré), première utilisation du plasma pour les transfusion de sang, emploi intensif de l'observation aérienne, bombe au napalm (un combustible gélifié inflammable à l'air, mais dans une version beaucoup moins efficace qu'au Vietnam).

Par ailleurs, à l'exemple des Allemands, les

L'ORGANISATION DES UNITÉS D'INFANTERIE

Jusqu'à la fin de la guerre, l'infanterie reste l'épine dorsale des armées engagées en Europe. Pourtant, elle est très diversement équipée selon les belligérants et les unités.

L'armée anglaise semble rétive à toute innovation dans ce domaine et le Tommy devra se contenter du vénérable Lee-Enfield, certes redoutable entre les mains d'un bon tireur, mais dépassé par les armes semi-automatiques et automatiques des autres armées. Rappelons que seuls 10 à 15 % des soldats utilisent réellement leur fusil sur le champ de bataille, la majorité se contentant de temps de rester inactifs. La puissance de feu des quatre compagnies d'infanterie d'un bataillon repose donc sur l'excellent fusil-mitrailleur Bren (3 par platoon pour un total théorique de 9) et trois mortiers de 2-in. (51 mm) à la puissance médiocre, mais pouvant tirer des obus fumigènes. La défense antichar est assurée par trois PIAT, qu'on peut définir comme un lance-roquettes à ressort avec une portée, une puissance et une fiabilité médiocre.

Les pistolets-mitrailleurs sont rares, un par section en théorie, en général un Sten, entre les mains du corporal. D'ailleurs, l'organisation et la dotation de la company en armes automatiques n'a pas évolué depuis le début de la guerre ! Le Battalion fournit les autres appuis avec des mortiers de 3-in. (76 mm), des chenillettes Bren Carriers et, vers la fin de la guerre, des Wasps, Carriers dotés de lance-flammes. A cela s'ajoutent des canons antichars de 6-pdr (57 mm) qui manquent de punch face aux chars lourds allemands. Mais, la faiblesse majeure réside d'abord dans l'absence de mitrailleuses lourdes, pas toujours palliée par l'abondant appui d'artillerie. Cette carence amène les paras et les SAS à utiliser des armes américaines, comme les carabines M1. De plus, quelques unités, comme les paras, les troupes aéroportées, les Commandos et les Motor Battalions, bataillons mécanisés des brigades blindées, disposent de leurs propres Vickers. Ainsi, les aéroportés combattent souvent en Company Group avec l'appui de deux mitrailleuses, deux mortiers de 3-in. et deux antichars.

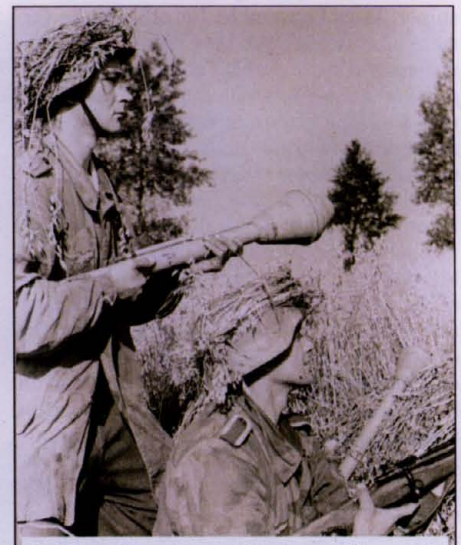
Le bataillon allemand compte, en général, une compagnie lourde et trois d'infanterie. Ces dernières sont, en théorie, bien mieux équipées que leurs équivalents anglais. Si les unités de Polizei, d'Ostlegionen et de Landeschützen (territoriaux) ainsi que les Alarmeinheiten (détachement de marche) doivent se contenter d'armes de prise (polonaises, françaises, russes ou tchèques) de qualité inégale, l'infanterie dispose d'excellents armements. Chaque compagnie comprend un minimum de neuf MG 42 (en version mitrailleuse légère) pour ses trois sections (une par groupe de combat). Les Panzergrenadiere ont une dotation double ainsi que quatre MG 42 lourdes (sur trépied). Appelées « Spandau » par les Alliés, ces armes sont des fléaux pour l'infanterie adverse. En outre, un groupe de deux mortiers de 81 mm fait souvent partie de l'armement de la compagnie. Même décimée, elle conserve ainsi une puissance redoutable. A cela, s'ajoutent les mitrailleuses et les mortiers de 120 mm du bataillon.

Les compagnies d'infanterie sont théoriquement réorganisées en 1944 avec 2 Sturmzüge (section d'assaut) et une section « classique ». Le Sturmzüge compte deux groupes de combat armés du fusil d'assaut Sturmgewehr 44 (28 au total dans la section) et un groupe de mitrailleurs avec deux MG 42. En outre, le chef de compagnie dispose de cinq snipers pour un total de 112 hommes dont trois officiers. L'unité est donc légère avec une grande puissance de feu et une grande mobilité. Le bataillon aligne une autre compagnie avec mitrailleuses lourdes, mortiers et canons d'infanterie de 75 mm. Si, faute de moyens, cette organisation ne semble pas avoir été généralisée, il n'en demeure pas moins que la puissance de feu connaît une augmentation spectaculaire. Lors de l'offensive des Ardennes, les rapports américains indiquent souvent que les Allemands semblent entièrement équipés de pistolets-mitrailleurs.

En général, à l'automne 1944, chaque régiment de Volksgrenadier organise d'ailleurs une Sturmkompanie avec les meilleurs personnels et les meilleures armes. Les Waffen-SS n'hésitent pas à s'approprier les excellentes carabines américaines M1 capturées aux côtés de leurs Sturmgewehr et de leurs PM MP40. Quand aux antichars, le lance-roquettes Panzerschreck, copie du bazooka américain est déployé dans des sections spécialisées de chaque régiment d'infanterie qui compte une compagnie antichar avec 36 Panzerschreck, mais pas chez les Panzergrenadier, qui, théoriquement, alignent trois tubes par section. De toute manière, chaque fantassin allemand dispose du Panzerfaust, lance-roquettes jetable et terreur des tankistes alliés.

De tous les belligérants, le fantassin le mieux équipé est, sans nul conteste, **l'américain**. En effet, il dispose de l'excellent fusil semi-automatique Garand M 1 dont Patton estime qu'il s'agit du « meilleur outil de combat jamais inventé ». Une compagnie comporte quatre platoons : trois unités d'infanterie à trois groupes de combat de douze soldats et une Weapons platoon. Dans chaque squad (groupe de combat), un soldat utilise un fusil automatique Browning ou BAR et les autres des Garand. Parfois, le GI lui préfère un pistolet-mitrailleur ou la légère carabine M1. La Weapon platoon (section lourde) aligne deux mitrailleuses cal. 30 (7,62 mm) M1919 sur trépied, trois mortiers de 60 et une mitrailleuse cal. 50 (12,7 mm) M2. Les mortiers servent d'abord groupés, comme « artillerie de compagnie », et non dispersés dans les sections. Ils ont une puissance fort correcte d'autant qu'ils peuvent utiliser des projectiles au phosphore.

La défense antichar est assurée par le bazooka (29 dans un bataillon d'infanterie et 74 dans un bataillon d'infanterie mécanisée sur half-tracks). La Weapon company du batallion fournit des mitrailleuses supplémentaires, des mortiers et des canons antichars. La faiblesse de la compagnie américaine réside donc dans l'absence d'une mitrailleuse équivalente à la MG 42, voire au Bren anglais. En effet, le BAR, pourtant très populaire, ne peut fournir un tir soutenu – chargeur de 20 coups, pas de changement de canon. Les cal. 30 sont un peu lourdes et les versions sur bipied ne résolvent que très partiellement le problème. Très pragmatique, le GI s'adapte et renforce ses moyens de feu. Grâce à sa généreuse logistique, il acquiert souvent un deuxième BAR pour son groupe de combat et toutes les armes convenant à sa situation. Le célèbre 442nd Regimental Combat Team, formé de Nippo-Américains, arrive en août 1944 en France via l'Italie, un véritable « pays pour M1 (Garand) » en raison des possibilités de tirs à longue portée. A l'automne, engagé dans des combats à courte distance dans les forêts des Vosges, le 442nd RCT se considère plutôt dans un « pays pour Thompson » et échange une partie de ses Garand contre des carabines et des pistolets-mitrailleurs. Un luxe que ne peuvent se permettre les autres belligérants... ❐



Le Panzerfaust, terreur des chars alliés quand il est utilisé par des fantassins aux nerfs d'acier... car sa portée pratique se réduit à quelques dizaines de mètres. ***ECPA***

Américains s'attachent très vite à organiser leurs forces en groupement combiné pour une plus grand souplesse tactique : Regimental Combat Team dans l'infanterie et Combat Command dans les divisions blindées. Mais à la différence des Kampfgruppen allemands, souvent *ad hoc*, ces unités américaines ont un caractère permanent, et se superposent à l'organisation régimentaire et divisionnaire. Ces unités s'entraînent et combattent ensemble, ce qui leur assure une grande cohésion, au niveau des états-majors par exemple. Le contraste avec l'organisation anglaise, incroyablement rigide, est manifeste.

Un Regimental Combat Team est formé de l'adjonction d'un bataillon d'artillerie et d'une compagnie de génie à un régiment d'infanterie, plus divers services ; le Combat Command est un groupement plus complexe, formé d'un bataillon blindé, d'un bataillon d'infanterie mécanisée et d'un bataillon d'artillerie et de différentes armes d'appui (génie, DCA, Tank-Destroyer). Chaque CC est ensuite subdivisé en Team, composé d'une ou deux compagnies de chars, d'une compagnie d'infanterie, d'unités de reconnaissance, d'artillerie, etc. Malgré une certaine faiblesse du côté de l'infanterie mécanisée (seulement 57 homme par compagnie), toujours insuffisante pour tenir le terrain et affronter les contre-attaques allemandes, cette organisation procure une grande souplesse à l'armée américaine et permet de faire face à pratiquement toutes les missions.

Tactiquement, les Américains font également preuve d'une grande adaptation, chaque innovation tactique étant diffusée par une myriade de manuels, rapports et pamphlets. D'ailleurs, dès le mois de mai 1943 (après la Tunisie), un rapport allemand indique que « *les soldats américains, malgré des lacunes de commandement et un manque d'expérience, apprennent vite et pourront se révéler des adversaires de valeur* ». En Normandie, chaque division met ainsi au point de nouvelles méthodes de combat spécifiques, basée sur une coopération extrême entre l'infanterie et les blindés, comme à la 29th Division, où le mot d'ordre est « un groupe, un char, un champ ». On installe des téléphones à l'arrière des blindés, reliés à la cabine pour communiquer avec l'équipage. La tactique généralement adoptée consiste à placer en couverture une section d'infanterie et un peloton de chars sur la haie de départ, puis à faire progresser de l'infanterie par les haies latérales. Une partie des blindés traverse alors le champ et vient se placer en position sur la haie suivante. Un tir de mortier ou d'obus au phosphore peut servir à neutraliser un point de résistance.

Mais le problème tactique majeur auquel est confronté l'armée américaine est son infériorité manifeste pour tout ce qui touche le combat antichars. Avant-guerre, les stratèges américains ont échafaudé en effet des théorie « idéales » de l'emploi de leurs blindés : les Sherman, rassemblés en grandes unités mécanisées, sont destinés à appuyer l'infanterie mais surtout à exploiter les percées, affronter les chars adverse étant du ressort des Tank-Destroyer, M10, M18 et M36. Les bataillons de TD forment une réserve destinée à engager les grou-

L'ARTILLERIE, VÉRITABLE REINE DES BATAILLES

Autant l'infanterie allemande reste, plus que la « reine », « l'impératrice de la bataille » face à ses adversaires anglo-saxons, autant l'artillerie alliée acquiert, dès les premiers combats de Normandie, une supériorité écrasante sur l'ennemi.

L'appui d'artillerie allemand brille en fait par ses moyens les plus légers, à savoir les canons et mortiers mis en œuvre dans les unités d'infanterie. Chaque bataillon dispose d'au moins six tubes de 81 mm et, souvent, de quatre tubes lourds de 120 mm, ces derniers étant des copies de mortiers soviétiques eux-mêmes copiés sur un modèle français Brandt d'avant-guerre ! Les mortiers lourds sont, théoriquement, relégués dans les compagnies de canons d'infanterie régimentaires dans les Volksgrenadierdivisionen. Ces armements sont bien plus craints des combattants alliés que les canons classiques. « *Le mortier allemand est la plus grande nuisance du champ de bataille... Ils sont détestés par tous car ils ne préviennent pas de leur arrivée et ne font que peu de bruit (lors du tir). Nous avons essayé tous les moyens pour les localiser, comme le repérage par le son, le repérage aérien ou au sol, mais nous n'avons trouvé aucune solution satisfaisante. Une surveillance constante et une bonne connaissance de l'ennemi sont très utiles mais il est généralement nécessaire de tirer beaucoup d'obus, dont la plupart ne touchent rien, pour faire taire un ou deux mortiers. La dépense nous apparaît justifiée* » conclut ce rapport anglais.

Les autres armements lourds de l'infanterie allemande, à savoir les canons d'infanterie, se montrent moins efficaces que dans les premières années du conflit. Les pièces de 75 mm ont une portée médiocre et son bien moins mobiles qu'un mortier. Les pièces lourdes de 150 mm sont trop vulnérables et peu maniables. Deux autres matériels d'artillerie ont une grande renommée et d'abord les Nebelwefers (« faiseurs de nuées »), lance-roquettes multiples dont les tirs de saturation, annoncés par le bruit sinistre des fusées, sont la terreur des fantassins adverses. Surnommées « Screaming Minnies » par les GIs, ces armes ont comme défaut une portée assez limitée et surtout de signaler assez facilement leur position par les lueurs de tir. Cependant, toutes ces pièces sont motorisées et quelques divisions mécanisées ont même le privilège de disposer de versions montées sur semi-chenillés. Enfin, le panorama des matériels d'artillerie les plus redoutables et redoutés ne serait pas complet si l'on oubliait le « 88 ». Ce canon à vocation antiaérienne, s'est fait une réputation d'antichar redoutable mais est tout aussi destructeur en tir direct contre l'infanterie. En août 1944, pas moins de 10 700 sont en service dans la seule Luftwaffe. Et encore, ce chiffre ne prend pas en compte les versions antichars spécialisées, comme le PaK 43 sur affût circulaire.

Cependant, le tableau se gâte quand on évoque l'artillerie plus « classique ». La dotation théorique organique d'une division d'infanterie est déjà maigre – trois groupes de neuf obusiers de 105 mm et un groupe de douze 150 mm – mais la réalité est pire encore. Les pièces allemandes sont lourdes et, en général, qualitativement inférieures aux matériels alliés. Les divisions statiques présentes en Normandie disposent souvent d'un bric-à-brac de pièces capturées, ce qui accroît les difficultés logistiques. Enfin, 50 % de l'artillerie déployée en Normandie est hippomobile. Cela reste le cas de toutes les divisions d'infanterie jusqu'en 1945. Les pauvres bêtes sont des proies faciles pour l'aviation alliée, de la même façon que les Stukas avaient semé la terreur parmi les attelages français en 1940. Le résultat ne se fait pas attendre. Comme le remarque avec un certain mépris un colonel d'artillerie anglais de la 53rd Welsh Division en Normandie : « *les canons ennemis sont généralement immobiles, n'ayant qu'un tracteur pour quatre pièces* ». Ce même officier ajoute que « *notre supériorité en artillerie est de 40 contre un* ». En effet, même si le rapport est un peu exagéré, la simple arithmétique est toujours très en défaveur des Allemands. Le 22 octobre 1944, la 53rd Welsh Division, appuyée par 200 canons, attaque à Den Bosch, aux Pays-Bas, la 712 I.D. qui n'aligne que 19 pièces...

Les divisions mécanisées sont plus favorisées avec des batteries motorisées à six pièces et quelques canons automoteurs. A l'automne 1944, l'armée allemande essaie de contre-balancer la supériorité numérique alliée en mettant sur pied des forts groupements d'artillerie motorisés à base de pièces classiques ou de Nebewerfers. En fait, mal employés dans les Ardennes, ils vont surtout créer des embouteillages, aux côtés des convois hippomobiles, et gaspiller de précieux litres d'essence.

Paradoxalement, **l'artillerie américaine**, dominée numériquement dans les Ardennes – 500 pièces contre près de 2 000 chez les Allemands –, joue un rôle décisif dans l'échec de l'offensive. Vite renforcée, elle mène la vie dure aux assaillants grâce, en particulier, aux fusées de proximité qui font exploser les obus avant qu'ils ne touchent le sol. Le 21 décembre, la brigade du célèbre SS Skorzeny est ainsi décimée lors de l'attaque de Malmédy. La puissance de l'artillerie s'explique d'abord par la supériorité logistique des Américains qui voient dans cette arme un bon moyen d'épargner la vie de leurs hommes. Servie par des personnels bien formés et bénéficiant d'un excellent réseau radio, l'artillerie est l'appui immédiat du fantassin, à la différence du soldat allemand qui doit d'abord compter sur ses mortiers. Chaque division d'infanterie compte trois bataillons d'obusiers de 105 mm – 36 pièces – et un d'obusiers de 155 mm à douze pièces. Chaque régiment opère en fait comme un Regimental Combat Team avec son propre bataillon d'artillerie. Chaque division blindée dispose de trois bataillons avec pas moins de 54 canons automoteurs de 105 mm Priest, un luxe dont n'osent pas rêver leurs adversaires allemands.

L'artillerie américaine montre une grande souplesse d'emploi. Son excellent réseau de communication permet d'engager très rapidement de nouvelles cibles et des tactiques sophistiquées sont utilisées. La plus redoutable est sans nul doute la TOT (« Time On Target ») où plusieurs batteries tirent en même temps sur des cibles identiques à des moments précis. La bataille de la crête d'Elsenborn, dans les Ardennes, voit les assauts des Panzergrenadierde la division Hitlerjugend brisés par des « orages d'acier » comparables à ceux du premier conflit mondial. L'infanterie américaine possède aussi, à côté de ses mortiers, des canons d'infanterie. Ces pièces de 105 mm, lourdes et à courte portée, se révèlent aussi décevantes que leurs équivalents allemands. Souvent, la batterie de six tubes régimentaire est rattachée au bataillon d'artillerie du RCT. Pourtant, certaines unités essaient, avec un certain succès, de copier les nouvelles tactiques d'emploi allemandes. Les Cannon Companies (compagnies de canons d'infanterie) de la 90th Infantry Division deviennent des compagnies de mortiers lourds après rééquipement avec des pièces allemandes capturées de 120 mm. Si l'armée américaine dispose de mortiers lourds de 107 mm, ils sont déployés dans des bataillons non-endivisionnés et assez mal employés – leur portée médiocre n'en fait pas de bons matériels d'artillerie. Au début de la guerre de Corée, ils seront mis en service au sein de la Cannon Company des régiments d'infanterie.

Cependant, l'artillerie alliée la plus efficace reste la **Royal Artillery anglaise**. Elle pallie bien souvent, mais pas toujours, aux carences des autres armes. Chaque division d'infanterie compte pas moins de trois régiments à trois batteries pour un total de 72 canons ! Une division blindée aligne deux régiments dont un d'automoteurs soit 48 canons. Les pièces sont toutes des 25 pdr (88 mm), qui manquent certes un peu de punch par rapport aux 105 américains mais qui possèdent une bonne portée et qui sont montés sur un affût tournant, très pratique pour engager rapidement de nouvelles cibles. La véritable force de l'artillerie anglaise se trouve dans sa souplesse et sa rapidité. Des officiers supérieurs servent comme observateurs dans les positions les plus avancés et peuvent solliciter l'appui de toutes les pièces d'un corps d'armée si nécessaire. Obtenir l'appui d'un régiment au complet (24 pièces) ne demande parfois qu'une minute, celui de toute l'artillerie divisionnaire, trois minutes. Un tel système, où chaque canon à portée engage dès que possible la cible indiquée, fonctionne d'abord grâce à l'excellent réseau de communication de la Royal Artillery mais est d'une efficacité redoutable. Il faut ajouter, en Normandie, le feu de l'artillerie de marine, parfaitement relayé et corrigé par les observateurs aériens. Les Allemands craignent particulièrement ces petits avions, Auster anglais ou Piper Cub américains, et essaient de les abattre à tout prix. Comme les Américains, les Anglais se refusent à mettre en service des lance-roquettes multiples, à l'exception de quelques modèles quasi expérimentaux, avant tout par conservatisme.

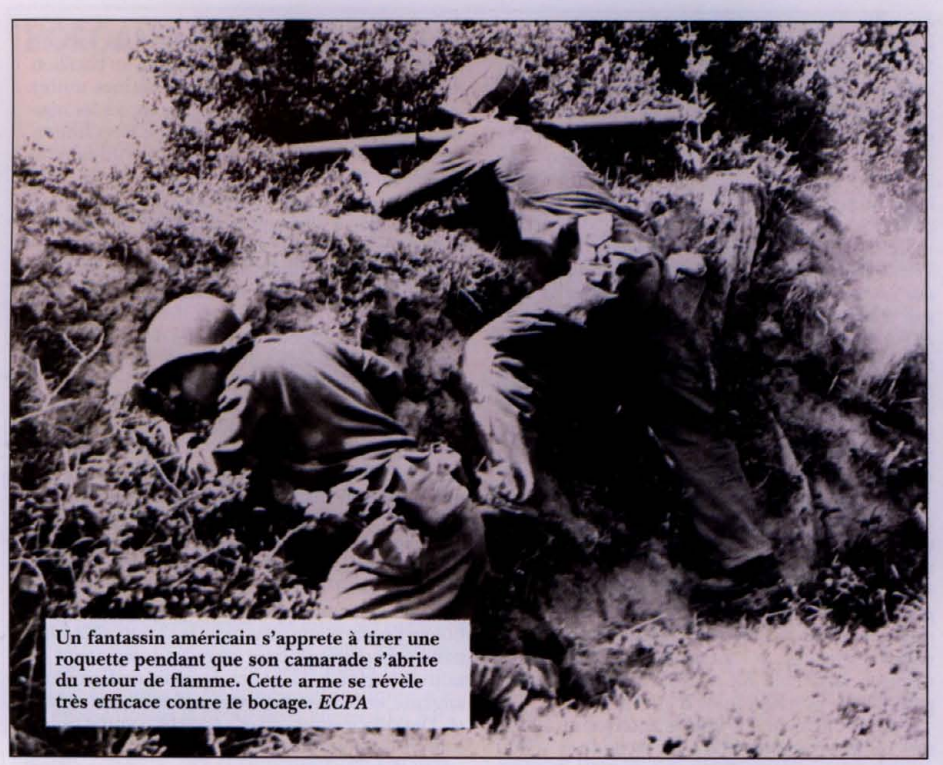
Si tout au long de la campagne en Europe, l'artillerie anglaise fait sentir sa puissance, comme son équivalente américaine, elle se montre médiocre en contre-batterie, faute de moyens de localisation de l'adversaire efficaces. Son punch va cependant en se renforçant. En effet, les pièces antiaériennes lourdes servent comme artillerie classique, faute d'avions – plusieurs régiments légers sont transformés en unités d'infanterie –, ainsi que des régiments de Sherman mais la Royal Artillery ne réussit jamais à faire taire complètement toute opposition adverse. Il reste toujours quelques « Spandau », mortiers et canons antichars pour « accueillir » les Tommies.

L'artillerie a joué un rôle décisif dans la victoire alliée et s'est révélée un appui encore plus précieux pour le fantassin que le char ou l'avion. N'oublions pas que plus de 60 % des pertes subies par les armées pendant ce conflit ont été le fait des mortiers et de l'artillerie. ❐

pements blindés adverses. Mais la réalité des combats en Sicile, puis en Normandie, face à des blindés allemands le plus souvent isolés et embusqués, nécessite de repenser entièrement ces tactiques... et en fait de les abandonner complètement ! Là encore, les Américains font vite fi des doctrines, et les TD seront plus employés comme appui d'infanterie et artillerie mobile. Dans les faits, ni les Sherman ni les TD ne se révèlent suffisants pour engager à armes égales les blindés allemands, et les Alliés compteront qu'il faut « cinq Sherman pour un Tiger »...

Enfin, la coopération entre les troupes au sol et les appareils d'appui aérien est progressivement améliorée. Alors qu'en Tunisie, elle est considérée comme « non existante » et que de nombreuses unités américaines se font straffer par erreur, en Normandie, les pilotes du CAS (Close Air Support) suivent des procédures strictes mises au point avec des officiers d'infanterie, et les GIs reçoivent à partir de l'été 1943 un solide entraînement pour apprendre à réagir à des attaques aériennes « amies » (ne pas tirer en l'air...). L'emploi des premiers FAC (Forward Air Controller), à bord de petits appareils et en liaison radio avec les QG des troupes au sol d'une part et les chefs d'escadrilles des appareils sur zone d'autre part, permet de coordonner de manière remarquable l'action des redoutables chasseurs-bombardiers.

Si la Normandie peut être considérée comme la véritable « émancipation » tactique de l'armée américaine, celle-ci sera de nouveau mise à l'épreuve lors des combats de la forêt de Hürtgen, pendant l'automne 1944. Confrontés là encore à un champ de bataille très cloisonné, où seules comptent la valeur individuelle des soldats et la qualité des chefs de section, les Américains connaissent les pires difficultés à nettoyer la forêt. Un bataillon du



Un fantassin américain s'apprete à tirer une roquette pendant que son camarade s'abrite du retour de flamme. Cette arme se révèle très efficace contre le bocage. *ECPA*

60th Infantry se retrouve ainsi bloqué pendant plusieurs jours par une série de bunkers et des champs de mines. La 28th Division est sévèrement étrillée en tentant de conquérir la ville de Schmidt, malgré un appui d'artillerie et aérien massif. Au total, la conquête de la forêt de Hürtgen exige l'engagement de six divisions américaines, avec des pertes qui atteignent 24 000 hommes dues au combat, et 9 000 de plus par épuisement et maladie ! En décembre, un désastre similaire se produit à la bataille de Schnee Eifel, dans les Ardennes.

La leçon est rude pour les Américains, car elle révèle que, dans des conditions extrêmes, leur façon de combattre, qui repose sur la supériorité de la puissance de feu et des appuis, trouve ses limites dans le manque d'ardeur combative du GI et la valeur intrinsèque des combattants... En réalité, la force de l'armée américaine ne repose certainement pas sur ses soldats, probablement dans l'ensemble les moins combatifs des combattants de 1944-1945 (hors unités d'élite et exploits individuels), mais sur une remarquable organisation, où du général au simple « troufion », chacun est conscient d'être l'engrenage d'une prodigieuse machine de guerre, qui vise à la destruction de l'adversaire par la force brute et ne rechigne jamais devant les moyens à mettre en œuvre. GI ne veut-il pas simplement dire Governement Issue, « effet du gouvernement » !

SO BRITISH

« *C'est quelque chose que nous n'aurions jamais envisagé !* », se serait exclamé, le 26 juin 1944, un officier du 8th Royal Scots Fusiliers découvrant une position allemande à contre-pente lors de l'opération Epsom. Remarque oh combien naïve, presque incongrue pour un héritier de l'armée victorieuse à Waterloo, mais qui symbolise à merveille l'armée britannique débarquant en Normandie en juin 1944. C'est, théoriquement, la plus expérimentée de toutes les armées alliées, ayant affronté la Heer (l'armée allemande) à de multiples reprises, depuis les Flandres en 1940 jusqu'aux montagnes italiennes en 1943-1944 en passant bien sûr par l'Afrique entre 1941 et 1943. Hors, les Anglais semblent avoir bien mal assimilé les leçons infligées par l'ennemi.

Certes, depuis 1940, l'entraînement est devenu plus réaliste. Un officier du 4th Royal Welsh Fusiliers présente ainsi sa Battle school : « *La dominante était le réalisme. Tous les tirs se faisaient à balles réelles – fusils, mitrailleuses, mortiers, artillerie, tout. Le parcours d'obstacles effectué avec l'équipement complet, avec le fusil, nous faisait plonger à travers des barbelés, ramper dans des fossés, traverser des cours d'eau sur des filins, sauter à travers des flammes et d'autres pièges sadiquement conçus, avec en arrière-fond le vacarme continuel des charges d'explosifs, avant que nous ne titubions jusqu'à la dernière colline pour tirer dix coups sur des cibles en forme de féroces soldats allemands qui nous tenaient en joue.* »

Malgré ces quelques concessions à la guerre moderne, l'armée anglaise reste profondément marquée par ses traditions et sa doctrine basée sur l'Infantry Training Manual de 1937. Une de ses tares majeures réside dans le système régimentaire. Le soldat anglais s'identifie d'abord à son régiment , avec ses coutumes, son passé toujours prestigieux – grâce aux guerres coloniales – et son honneur. Quel meilleur exemple que celui des unités écossaises, de leur kilt et de leur cornemuse ! Mais si le son de la cornemuse est bon pour le moral, le système régimentaire est en général désastreux dans les conditions de la guerre moderne, d'abord parce que le Tommy se méfie des autres unités, à un tel point que l'on peut parler de « racisme régimentaire ». Héritage de l'armée professionnelle d'avant 1939, le système perdure jusqu'à la fin de la guerre, surtout chez les cavaliers, devenus conducteurs de chars. Cette situation est exacerbée dans les régiments de la Garde, bastion aristocratique par excellence. Il est difficile dans ces conditions d'instaurer une coopération interarmes ; les unités anglaises combattant côte à côte, et non ensemble !

La deuxième tare majeure de l'armée anglaise réside dans l'importance accordée aux Battle drills. Plutôt que de chercher à s'adapter en trouvant par eux-mêmes la solution aux défis du champ de bataille, soldats et officiers sont sensés appliquer les recettes correspondantes du manuel. Les tactiques anglaises suivent donc toujours la même procédure. Une telle rigidité explique aisément que le combattant anglais reste sans égal dans la défense et si maladroit dans l'attaque, face à des situations changeantes. Le recours systématique aux drills doit permettre au Tommy de consacrer toute son énergie à vaincre l'ennemi. Pour l'endurcir, on l'asperge de sang d'animal, on lui fait visiter des abattoirs et on l'incite à crier « kill ! kill ! kill ! » en perçant des mannequins de paille. En outre, le *platoon* (section en français), et non la *section* (groupe de combat), forme dans l'armée anglaise le premier échelon de manœuvre. Par conséquent, Tommy n'a qu'à obéir aux ordres de ses supérieurs sans réfléchir. Son « dressage » doit le faire agir comme une machine, voire un soldat de plomb, guère différent de « l'habit rouge » des XVIII^{e} et XIX^{e} siècles. Quant à l'armée canadienne, elle montre plus de souplesse mais souffre d'un manque de cadres compétents. Enfin, comme les autres troupes alliées, les Anglais vont être surpris par le bocage normand. La 50th Northumbrian Division met alors au point un nouveau drill, qui ne rendra pas le combat ni moins sanglant, ni moins difficile.

FORCE BRUTE

Comme le remarquent pertinement plusieurs historiens, les tactiques anglaises rappellent souvent celles de la Première Guerre Mondiale. L'infanterie avance au pas derrière un barrage roulant, accompagnée de chars avec lesquels la coopération est médiocre. Paradoxalement, une des raisons de ce recours systématique à l'assaut frontal sans imagination effectué avec une supériorité matérielle écrasante – mais pas toujours bien employée – est la volonté de ne pas revivre les grands massacres de la Grande Guerre. Les résultats sont mitigés. Lors de l'opération Veritable, en février 1945, les Anglais amassent 1 000 pièces d'artillerie. A cela s'ajoutent les batteries antiaériennes, les mortiers, les chars et les bataillons de mitrailleuses, tous utilisés en tir indirect pour appuyer l'attaque de deux divisions à travers le Reichswald. Si la plupart des positions avancées allemandes sont prises avec des pertes légères, l'artillerie et les mortiers ennemis, surclassés numériquement, demeurent très actifs et meurtriers sans que les canons anglais puissent les faire taire ! Quant aux attaques de nuit, elles doivent réduire encore les pertes mais se révèlent plus coûteuses en cas d'impondérable.

Enfin, si l'infanterie britannique peut compter sur une excellente artillerie (voir l'encadré), on ne peut en dire autant des chars (voir plus loin) ni des armes lourdes. A la différence des Allemands, les mitrailleuses lourdes – les vénérables et solides Vickers – sont réparties dans des bataillons de mitrailleuses à 48 pièces et 16 mortiers lourds de 4, 2 inch (107 mm). Chaque division d'infanterie dispose d'une de ces unités et, en général, une compagnie de 12 Vickers et quatre mortiers lourds appuie chaque brigade. Servies par des éléments extérieurs aux bataillons d'infanterie, ces armes ne sont pas utilisées de façon optimale. Seules quelques unités (voir encadré) possèdent leurs propres Vickers, entre 4 et 8 selon l'organisation. Le superbe Bren Gun ne pallie pas à l'absence de mitrailleuses lourdes dans les bataillons d'infanterie qui manquent par conséquent d'une des armes capables de pallier à une éventuelle carence de l'appui d'artillerie.

DES LIONS MENÉS PAR DES ANES ?

Si l'expérience du champ de bataille amène beaucoup d'officiers à adopter des tactiques plus souples, en particulier dans les troupes canadiennes, l'infanterie anglaise va souffrir, jusqu'à la fin de la guerre, de sa tendance à « marcher au manuel ». C'est particulièrement vrai chez les jeunes officiers inexpérimentés. Déjà, pendant la Première Guerre mondiale, les Allemands montraient une piètre estime envers les chefs de l'armée britannique, et la performance de ces derniers entre 1939 et 1945 semble confirmer ce jugement. Un rapport allemand insiste sur les défauts des officiers britanniques, qui possèdent une « *technique de commandement rigide et peu pratique (...) avec une tendance à donner trop d'ordres, trop détaillés, ne laissant que peu d'initiative aux officiers subalternes* ». En outre, officiers et sous-officiers coopèrent peu et, généralement, le chef du platoon n'attend de son sergeant rien d'autre que de veiller à ce que les hommes suivent. Un autre rapport allemand indique que « *les sous-officiers* (anglais) *sont rarement informés des opérations donc si l'officier est hors de combat, ils sont incapables de réagir conformément au plan. Le résultat est que dans une situation qui évolue rapidement, les cadres subalternes manquent d'initiative (...) Conclusion : occupez vous d'abord des officiers ennemis puis prenez l'initiative* ».

Les pertes parmi les officiers atteignent des niveaux supérieurs à ceux du premier conflit mondial. Malgré les promotions de sous-officiers, voire de simples soldats et l'arrivée au printemps 1944 de 673 officiers canadiens pour encadrer des unités britanniques, la demande reste jusqu'à la fin de la guerre supérieure aux besoins en particulier en qualité. Trop souvent, de jeunes officiers prompts à se limiter aux battle drills remplacent les cadres expérimentés hors de combat. D'où, en particulier dans les unités de vétérans, des relations exécrables entre les chefs et la troupe. C'est le cas, fin juillet, du 7th Argyll and Sutherland Highlanders, un autre bataillon de la 51th Highland Division : « *Le bataillon était presque autant en guerre contre lui-même que contre l'ennemi. Les officiers, à quelques notables exceptions près, étaient de seconde catégorie et manquaient de compétences dans leurs relations humaines ou étaient incapables d'établir des liens avec leurs hommes. Des changements fréquents dans les grades supérieurs n'arrangeaient rien.. La majorité des soldats avaient combattu dans le désert et en Sicile et, avec quelque raison, estimaient qu'ils avaient fait leur part. Les ordres qui impliquaient une prise de risque étaient édulcorés ou ignorés surtout si ils étaient donnés par des officiers sans expérience du feu* ».

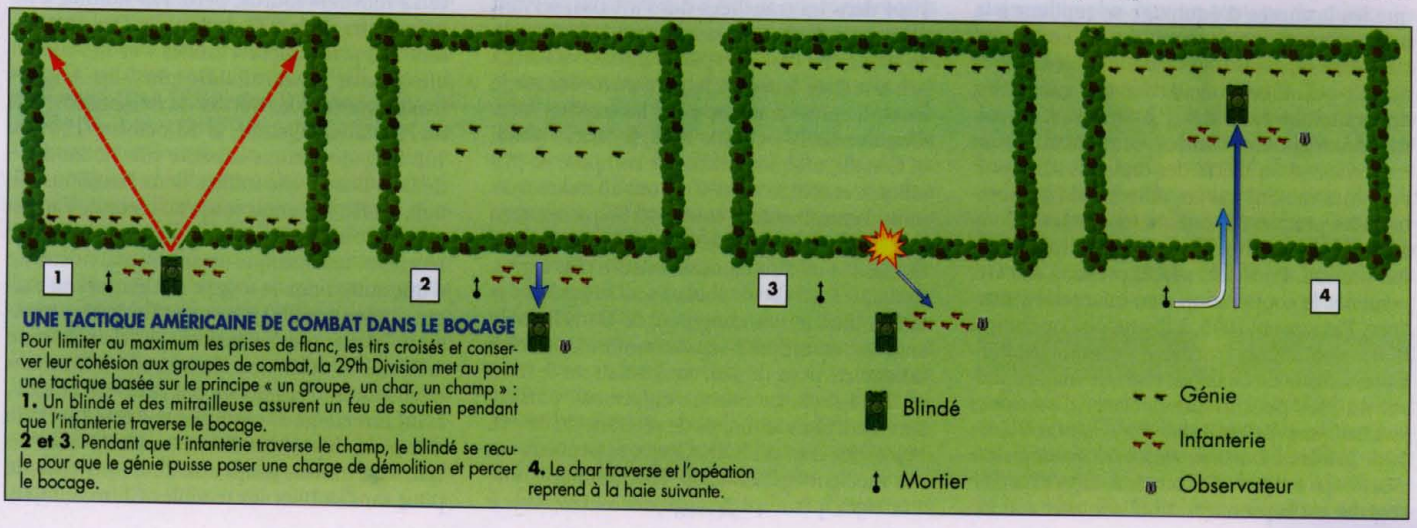
Des Tommies avec un Bren en position derrière une haie normande. En règle générale, si le terrain est plus ouvert en secteur britannique, les combats s'y révèlent aussi meurtriers. *ECPA*

Quant aux officiers supérieurs, ils ne sont pas épargnés. Si les officiers des blindés caricaturent cruellement les généraux de brigade d'infanterie (« *plutôt sinistre, l'esprit lent et sans aucun sens de l'humour* »), plus d'un brigadier ou général de division anglais ou canadien sera muté au cours de la campagne de Normandie, comme Bullen-Smith, commandant la prestigieuse 51th Highland Division. Si ses qualités de chef semblent critiquables, il souffrait également de ses origines, puisque n'étant pas un Highlander...

BALACLAVA EN NORMANDIE

Si l'infanterie anglaise suit une doctrine éminemment discutable, il en va de même pour les forces blindées. Théoriquement, l'appui direct de l'infanterie est dévolu aux Army Tank Brigades, équipées du lourd et lent Churchill, mais, dans les faits, cette tâche incombe souvent aux régiments équipés de Cromwell et de Sherman. Là aussi, les drills se révèlent tout aussi artificiels que pour l'infanterie. A cela s'ajoute la nature du terrain normand, qui cause un choc aux équipages, principalement ceux ayant l'expérience du désert. Un tankiste du Sherwood Rangers Yeomanry (SRY) rappelle que « *Mon copain, Ray « Busty » Meek, n'appréciait pas beaucoup le bocage. Tu auras un choc après le désert, disait-il,* (là-bas) *on pouvait voir ces fumiers et ils pouvaient nous voir. Ici, ils peuvent nous voir mais je me demande si on pourra les voir. C'est un pays idéal pour la défensive mais attaquer là-dedans te donne la chair de poule* ». Conscient depuis longtemps de leur vulnérabilité face aux blindés et aux canons antichars ennemis, les tankistes apprennent en Normandie à craindre également les Panzerfaust et les snipers. Le Sherman, avec sa haute silhouette et son canon de 75 mm, ne fait pas le poids face aux Tiger et aux Panther. Lors de l'opération Jupiter, les 10 et 11 juillet, visant à prendre la célèbre colline 112, la 4th Armoured Brigade et la 31th Army Tank Brigade laissent au moins 60 chars sur le terrain. Les Churchill « tombent comme des mouches » note un tankiste de la 4th Armoured. Si le Sherman Firefly avec son puissant canon de 17-pdr est unanimement apprécié, il reste rare – théoriquement un sur quatre. Quant au Comet, il n'arrive dans les unités qu'au printemps 1945, quelques jours avant les premiers Centurion.

Seule une bonne coopération chars-infanterie permettrait aux chars anglais de dominer le champ de bataille, hors c'est précisément ce qui fait défaut, en particulier faute de bonnes transmissions. Généralement, les deux armes se plaignent de l'absence de l'autre. Lors de l'opération Goodwood, le 18 juillet, au sud-est de Caen, les chars attaquent avec un appui d'infanterie ridicule. En effet, un seul des quatre bataillons d'infanterie des divisions blindées est mécanisé, les trois autres étant transportés en camion. Par conséquent, les assaillants subissent des feux croisés de canons automoteurs, « bricolés » sur de vieux châssis français et retranchés dans des villages, qu'ils ne peuvent réduire faute d'infanterie, employée à nettoyer quelques poches allemandes. A la fin de la journée, la seule 29th Brigade a laissé 125 Sherman sur le terrain soit 60 % de ses effectifs. Le troisième jour, plus de 25 % des 900 chars



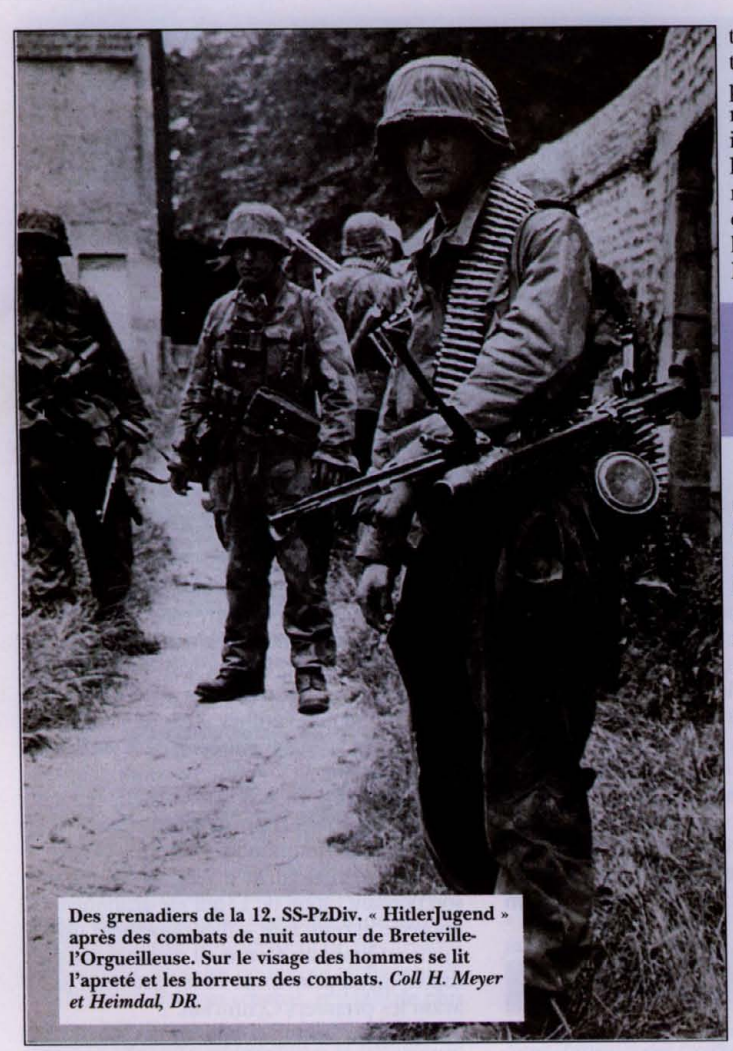
UNE TACTIQUE AMÉRICAINE DE COMBAT DANS LE BOCAGE

Pour limiter au maximum les prises de flanc, les tirs croisés et conserver leur cohésion aux groupes de combat, la 29th Division met au point une tactique basée sur le principe « un groupe, un char, un champ » :

1. Un blindé et des mitrailleuse assurent un feu de soutien pendant que l'infanterie traverse le bocage.

2 et 3. Pendant que l'infanterie traverse le champ, le blindé se recule pour que le génie puisse poser une charge de démolition et percer le bocage.

4. Le char traverse et l'opéation reprend à la haie suivante.



Des grenadiers de la 12. SS-PzDiv. « HitlerJugend » après des combats de nuit autour de Breteville-l'Orgueilleuse. Sur le visage des hommes se lit l'apreté et les horreurs des combats. ***Coll H. Meyer et Heimdal, DR.***

engagés auront été détruits. Devant les manœuvres maladroites des Anglais, l'officier SS Kurt Meyer (« Panzermeyer ») s'écrie : « *Où est passé l'esprit de la brigade légère à Balaclava pendant la guerre de Crimée ? Les chars ennemis se traînent comme des tortues sur le champ de bataille. Leur puissance n'est pas concentrée.* » D'une manière générale, les tankistes anglais hésitent entre une prudence excessive et une inconscience remarquable, qui vont parfois de pair. Le meilleur exemple nous est fourni lors de la célèbre bataille de Villers-Bocage, le 13 juin, où, faute de reconnaissance sérieuse, une colonne mécanisée est surprise par les Tiger de l'as allemand Wittmann. Le recce troop du 4th County of London Yeomanry est d'ailleurs placé en queue de colonne !

En outre, les fantassins n'apprécient guère que les hommes d'équipage se replient à la nuit pour entretenir leurs engins, en bénéficiant d'un repas chaud et d'un endroit sec pour dormir quand eux-mêmes doivent rester dans des tranchées humides... A l'inverse, les soldats des régiments blindés, estiment que leurs engins sont loin d'être des endroits sûrs, avec certaines raisons car les Allemands surnomment les premiers Sherman, les « fours à Tommy » par leur propension à s'enflammer une fois touchés. Pourtant, sous la pression des événements, la coopération char-infanterie s'améliore. Fin janvier 1945, à l'issue de l'opération Blackcock, sur la frontière germano-hollandaise, autour de Geilenkirchen, le major Lindsay du SRY peut même déclarer : « *tous nos hommes s'accordaient à dire que l'infanterie de la 52th Lowland Division était réellement formée d'excellentes troupes.* » De la même façon, l'armée anglaise est la première à utiliser, avec un certain succès, un véritable transport de troupe blindé, le Kangaroo. Paradoxalement, il sert, non pas dans les divisions blindées, mais dans les divisions d'infanterie, comme lors de l'opération Blackcock.

Du sang, de la sueur et des larmes

Jusqu'en 1945, les faiblesses de la tactique britannique entraînent des pertes élevées dans l'infanterie malgré la débauche de moyens matériels. Si, en Afrique du Nord, elle subissait 48 % des pertes contre 15 % pour les chars et 14 % pour l'artillerie, en Europe, la proportion passe à 76 %, 7 % et 8 % respectivement. En ce qui concerne la Normandie, si les fantassins ne représentent que 14 % des effectifs, ils subissent 85 % des pertes soit deux fois plus que ce qu'ont escompté les planificateurs de l'invasion. Dans ces conditions, les compagnies sont souvent à effectif réduit, parfois à celui d'un platoon comme le rapporte ce tankiste du SRY lors d'un combat au nord de Gheel, près d'Anvers, le 19 septembre 1944 : « *La compagnie du 6th Durham Light Infantry n'avait que 30 hommes. Après 100 mètres, l'inévitable Spandau* (MG 42) *ouvrit le feu. L'infanterie passa un sale moment et je pouvais les voir tomber sur ma droite et sur ma gauche.* » Il devient alors nécessaire de dissoudre la 59th Division en août 1944, suivie de la 50th Division en décembre, pour combler les pertes des autres unités. Malgré ces mesures draconiennes, les compagnies ne comptent désormais le plus souvent que deux maigres platoons.

Les soldats du Recce Corps ou des Commandos passent aussi une bonne partie de l'hiver 1944 dans les tranchées des Pays-Bas, servant comme fantassins. Devant l'urgence, beaucoup de jeunes recrues inexpérimentées, sachant à peine utiliser leurs fusils, sont envoyées sur le front. Il en va de même pour les troupes canadiennes. Le 19 octobre 1944, le Black Watch of Canada, régiment d'élite, se compose de 379 officiers et soldats dont 40 % ont au moins trois mois d'entraînement contre 15 % qui ont reçu une formation minimale voire nulle. Cette pénurie rend le rôle du fantassin encore plus ingrat, alors qu'une foule de soldats sont affectés à des tâches bien moins dangereuses. Dans l'armée anglaise, on estime à sept le nombre de soldats nécessaires pour un seul combattant sur le front en 1944-1945. Le moral s'en ressent, particulièrement dans les unités de vétérans du désert. Horrocks, chef du XXX Corps, et peut-être un des meilleurs généraux de Montgomery, note à ce sujet qu'un « *aspect agaçant consiste dans le relatif manque de succès des 7th Armoured et 51st Highland Divisions* (en Normandie) *; le signal d'alarme retentit quand ces troupes déclarent « quelqu'un d'autre fait-il la guerre ?* » Cette baisse du moral se ressent dans maintes unités anglaises, comme l'indique déjà un rapport de la division SS Frunsberg en Normandie : « *Le moral de l'infanterie ennemie n'est pas très élevé. Il dépend largement de l'artillerie et de l'appui aérien. Si notre artillerie place une bonne concentration de feu, l'infanterie quitte ses positions et retraite rapidement. Si l'ennemi est attaqué brutalement, généralement il se rend ou retraite.* » Mal entraîné, mal encadré, confronté à un ennemi redoutable, le fantassin anglais préfère parfois la prison, au grand désespoir d'un major du 1/5 Welch Fusiliers : « *toute détention ou emprisonnement à l'arrière est infiniment préférable au service en première ligne mis à part la honte d'une telle sanction, qui ne semble d'ailleurs pas gêner beaucoup de gens !* » Le taux de désertion atteint d'ailleurs les 4 %, avec une écrasante majorité de fantassins, contre moins de 0,8 % dans l'armée allemande. Si, chez les Canadiens, le moral est au zénith dans les premiers jours du débarquement – cela fait des années qu'ils s'entraînent dans ce but –, les combats incessants, le manque de permissions et le régime draconien qu'ils subissent lors de leurs périodes de repos le font plonger. D'une manière générale, le moral des unités anglo-canadiennes baisse fortement à partir de l'automne 1944 et de l'échec de l'opération Market-Garden. Un nouvel hiver de guerre puis une entrée en Allemagne qui n'a rien d'une promenade militaire font que les soldats n'ont souvent plus qu'un objectif : ne pas être le dernier tué de la guerre. Au sortir des combats des Ardennes, une unité comme la 1st Black Watch de la 51th Highland Division compte un nombre croissant de désertions, de cas d'épuisement nerveux ou de blessures volontaires. Un des rares vétérans survivant des combats de Normandie confesse même avoir envisagé cette dernière « solution » pour ne pas finir comme ses camarades...

Victory

Il paraît surprenant, après ce sombre exposé, que l'armée anglaise ait pu faire partie des vainqueurs du conflit. Pourtant, certains de ses atouts font la différence face à une armée allemande usée par cinq ans de guerre. Notons, tout d'abord, la supériorité matérielle écrasante des Alliés, même si ces derniers ne l'utilisent pas au mieux. Ainsi, lors de l'attaque de Cahier, le 15 juillet 1944, en Normandie, si le bataillon anglais assaillant, appuyé par 72 canons et 12 mortiers lourds, perd 175 hommes, les défenseurs de la 277. Infanterie Division laissent 138 prisonniers « valides » et 145 tués et blessés sur le terrain. De plus, les Anglais (re)découvrent les vertus de la manœuvre et de l'initiative. Quand, le 23 octobre 1944, la 158 Brigade attaque la petite ville hollandaise de Den Bosch, elle infiltre deux bataillons, de nuit, en file indienne, jusqu'au cœur de l'agglomération, par un chemin de traverse. Au même moment, un classique assaut frontal nocturne d'une autre brigade tourne à la confusion, malgré l'appui de 200 canons et l'aide de projecteurs géants qui fournissent un clair de lune artificiel. L'utilisation de moyens techniques originaux est d'ailleurs un point fort des Anglais. L'infanterie peut compter sur une myriade d'engins, depuis les Sherman Flails, destructeurs de mines, jusqu'aux chars poseurs de pont sans oublier les terribles Churchill Cro-

codiles, probablement les meilleurs chars lance-flammes des alliés. D'une manière générale, les unités de Churchill s'attirent les louanges des fantassins, comme lors de l'opération Bluecoat, en août 1944, où les lourds engins se montrent capables de négocier les haies, comme plus tard la boue du Reichswald lors de l'opération Veritable.

Certaines unités blindées s'adaptent, du moins en partie. La Guards Armoured Division se réorganise en quatre Battlegroups, chacun formé autour d'un régiment de Cromwell ou de Sherman et d'un bataillon d'infanterie. C'est d'ailleurs le Battlegroup des Irish Guards du colonel Vandeleur qui mène le XXX Corps lors de l'opération Market-Garden, bon exemple stratégique d'excès de confiance typiquement britannique...

HERRENSVOLK ?

L'armée allemande de 1944-1945 n'est pas comparable aux divisions victorieuses des premières années. Sa composition s'est sensiblement modifiée et les éléments « non germaniques » constituent une part non négligeable avec d'abord les Hilfswilligen ou Hiwis (« volontaires auxiliaires »). Ces ex-prisonniers de guerre soviétiques ou engagés volontaires font partie des services de chaque division allemande. A cela s'ajoutent les centaines de milliers de Volksdeutsche (germanophones) venant de toute l'Europe et à qui le Reich doit faire appel pour combler les pertes. Les « Malgré-Nous » alsaciens-lorrains se retrouvent ainsi parfois face aux Alliés, y compris dans les rangs de la tristement célèbre division SS Das Reich.

Enfin, les nombreux bataillons de « volontaires de l'est » constituent parfois le premier rempart de la Heer sur les plages normandes. Le LXXXIV Korps du général Marcks qui reçoit l'assaut allié compte pas moins de 25 000 Osttruppen. La seule 716. Infanterie Division qui défend les trois secteurs de débarquement anglo-canadiens aligne environ 10 000 hommes dont 20 % d'Osttruppen ! L'armée allemande présente ainsi un visage bigarré, comme le rapporte le major Wake du 2nd King's Royal Rifle Corps, le bataillon mécanisé de la 4th Armoured Brigade lors du nettoyage de la poche de Falaise en août 1944 : « *Je n'avais jamais vu une armée aussi abattue, même les Italiens avaient plus de tenue à l'époque de la guerre dans le désert. Il y avait en majorité des Allemands mais aussi des Polonais, des Russes, des Mongols, des Tchèques, des Yougoslaves, des Français et même un Américain – tous en uniforme nazi. La plupart des véhicules étaient plein à craquer d'objets volés aux Français, qu'ils comptaient revendre chez eux, en Allemagne* ».

Il paraît alors encore plus étonnant que l'Allemagne ait tenu jusqu'en mai 1945. Mais, à l'automne 1944, le Vaterland (équivalent paternel de la « mère-patrie » française) menacé par l'avance alliée entraîne un sursaut patriotique. Les premières Volksgrenadierdivisionen (divisions de grenadiers du peuple) se forment alors avec des jeunes de 16 à 17 ans et des personnels de la Luftwaffe et de la Kriegsmarine sans avions ni navires. Malgré ce matériel humain de qualité médiocre, force est de constater que la Heer se révèle toujours aussi mordante sur le terrain. Elle réussit souvent à faire de ces hommes, parfois peu motivés, des combattants fort compétents. Car si la discipline sait se faire draconienne, en particulier à partir de l'automne 1944, sur le front occidental, le soldat allemand n'est pas un automate mené à la pointe de la baïonnette, au contraire. Son moral reste, en général, élevé jusqu'au sortir de l'hiver 1944-1945 : seuls cinq soldats désertent sur l'ensemble du front ouest dans les douze premiers jours de l'offensive des Ardennes !

La Kameradschaft (camaraderie) n'est pas un vain mot. D'une manière générale, les officiers sont appréciés par leurs hommes avec qui ils partagent les mêmes dangers et qui font preuve de beaucoup de professionnalisme. Le Landser reçoit de plus un entraînement pratique basé plus sur des exercices sur le terrain que sur l'ordre serré et les revues qu'affectionnent les officiers anglo-canadiens. Les soldats courageux et compétents reçoivent des récompenses ; une pléthore d'insignes et de médailles existent pour les blessés, les destructions de blindés, les vétérans (Afrique et Russie), etc. Comme le remarque pertinement un auteur anglais : « *nous commençons à comprendre que l'affreuse puissance de l'armée allemande ne repose pas sur ses chars ou ses avions mais sur un certain état d'esprit de ses personnels.* »

STURM UND DRANG

La clé de la supériorité de l'infanterie allemande se situe dans ce qui fait défaut aux troupes alliées : une tactique faite de souplesse et d'une grande initiative de tous les combattants, y compris des simples soldats. Chaque membre des Wehrmacht (forces armées) suit d'abord un entraînement de fantassin et peut donc assez facilement être amené à combattre en tant que tel dans des unités de circonstance. En outre, les cadres doivent être prêts à remplacer leurs supérieurs hors de combat. Les états-majors alliés déplorent que « *le fantassin (allié) n'est pas entraîné à combattre par groupe de deux ou trois alors que les Allemands le font fréquemment* ». Profitant du manque d'initiative de leurs adversaires et de la faiblesse numérique de leur infanterie, les Allemands s'infiltrent souvent en petits groupes sur les arrières. En effet, une division blindée américaine n'aligne que 3 000 fantassins et 3 500 dans la même unité anglaise alors qu'une division mécanisée de Waffen-SS dispose de 7 000 fantassins et d'environ 5 000 dans une Panzer-Division de la Heer (l'armée de terre). La supériorité alliée repose par conséquent sur les chars et l'artillerie.

En général, la manœuvre reste la pierre angulaire des actions d'infanterie allemandes : « *l'expérience a montré que les Allemands lancent presque invariablement une contre-attaque pour briser une attaque d'infanterie. Vous pouvez vous attendre à une telle contre-attaque, généralement par 10 à 20 hommes, pas plus de cinq minutes après que vous vous soyez rapproché des positions allemandes. Ils sont généralement bien armés avec des mitrailleuses légères et des pistolets-mitrailleurs et contre-attaquent par le feu et le mouvement. Ils maintiennent un tir nourri pendant que de petits groupes voire des isolés poussent à tour de rôle en avant. Les Allemands attaquent presque toujours votre flanc. Ils viennent rarement au corps à corps mais essaient de vous chasser par leur feu nourri.* » Ce rapport canadien démontre à merveille que la supériorité de l'infanterie allemande demeure avant tout une affaire de tactique. Les fantassins allemands sont encouragés à crier tout au long de l'assaut afin de troubler l'adversaire – qui a tendance à surestimer les effectifs adverses –, de le forcer à révéler ses positions en ouvrant le feu mais aussi pour garder le contact avec ses camarades.

Les Wehrmacht appliquent également quelques leçons durement assimilées en Russie. Les snipers deviennent ainsi les bêtes noires des équipages de chars et des officiers alliés comme le rapporte ce témoignage du général commandant la 15th Scottish Division en Normandie : « *Plusieurs snipers ennemis avaient survécu au barrage dans les champs de maïs... Les mitrailleuses légères et les mortiers ne cessaient de se révéler partout. La compagnie avancée des Cameronians sur le flanc droit rencontra une violente résistance avec tous ses officiers touchés sauf un. Aujourd'hui, le nettoyage des snipers était du ressort des platoons et compagnies de réserve, qui étaient ainsi détournées de leur but premier à savoir maintenir la dynamique de l'attaque* ». En fait, bien souvent les snipers ne sont que des combattants isolés, en particulier dans les Waffen-SS, où les tenues camouflées abondent. Cette phobie atteint de telles proportions que le nouveau commandant de la 4th Armoured Brigade donne l'ordre, fin juin, d'employer l'expression « soldats ennemis isolés » et non plus snipers.

Bien appuyés par ses armes lourdes, mitrailleuses et mortiers, le fantassin allemand réussit à tenir tête aux armées mécanisées adverses jusqu'au printemps 1945. La pénurie de carburant rend paradoxalement le Volksgrenadier (grenadier du peuple) très mobile. Portant sur ses épaules des armements qui deviendront universels après 1945 – fusil d'assaut et lance-roquettes antichars –, le soldat allemand préfigure le fantassin moderne, même si le moral n'est plus le même qu'en 1940. Jusqu'au bout, il reste un adversaire redoutable dans la défensive. Quand, en avril 1945, la 53rd Welsh Division se heurte aux ex-marins de la 2. Marine-Division, elle comprend vite que l'avancée vers Hambourg ne sera pas « une marche triomphale ». Pendant l'opération Market-Garden, à Arnhem, Nimègue et tout au long de la Hell's Highway (« route infernale »), des détachements ad hoc mènent la vie dure aux parachutistes anglo-américains. Le 19 septembre 1944, une compagnie du 505th Parachute Infantry Regiment américain, appuyée par des chars anglais, échoue à prendre le pont ferroviaire de Nimègue en raison de la défense acharnée d'un Kampfgruppe (groupe de combat) composé de rampants de la Luftwaffe, de convalescents, de garde-barrières et de quelques « vrais » fantassins.

Même quand les Alliés rencontrent les « fonds de tiroir » comme des unités de sourds ou de soldats souffrant de problèmes gastriques, la résistance offerte est plus que symbolique. Mais, les pertes aidant, les infiltrations d'infanterie se font moins efficaces et le soldat allemand ne semble plus être en mesure de mener les tactiques dynamiques qui le rendaient si redoutable. La bataille du Schnee Eifel, dans les Ardennes, représente une sorte d'exception. Le 19 décembre 1944, deux régiments de la 106th Infantry Division américaine mettent bas les armes après avoir été coupés de leurs arrières par une classique attaque en tenaille de deux divisions de Volksgrenadier. Cette reddition coûte plus de 7 000 hommes à l'US Army et reste sa plus grande défaite sur le continent européen.

PANZER 44

En Normandie, face à la supériorité alliée en moyens de feu, la tactique des panzer évolue. L'entrée en service des premiers Flakpanzer (blindés antiaériens) ne pallie pas à l'absence de la Luftwaffe. Si les revendications des avia-

La menace vient du ciel ! Un semi-chenillé allemand en Normandie présente un abondant camouflage. L'appui tactique et les menaces aériennes sur les lignes de communication allemandes seront l'une des grandes causes de la victoire alliée en Normandie. *ECPA*

teurs alliés restent très fantaisistes, les chars les plus lourds, dont les Tiger, sont loin d'être invulnérables. Le bulletin des Panzertruppen (troupes blindées) d'août 1944 fait le point sur la situation. Il constate qu'il est impossible de se déplacer sans échapper à l'observation aérienne et que les mouvements doivent être effectués de nuit, sans lumières, en petits groupes et en maintenant les intervalles de sécurité. Les Panzer doivent éviter de bivouaquer dans les villes à cause du danger causé par les avions mais aussi en raison des mouvements de résistance qui transmettent des messages aux Alliés. L'usage de la radio est interdit, sauf au combat, du fait du repérage goniométrique. Au combat, les blindés agissent en petits groupes, bien camouflés, en embuscade, prêts à contre-attaquer les pointes adverses et toujours en liaison avec les Panzergrenadier. Si la supériorité de l'aviation et de l'artillerie alliées — en particulier l'artillerie de marine — est incontestable, les Allemands semblent mépriser les chars adverses dont la seule force est le nombre. D'une manière générale, les Panzer infligent bien plus de dégâts qu'il n'en subisse. Le 11 juin, le 1st Hussars de la 2nd Canadian Armoured Brigade laisse 37 Sherman dont trois Firefly devant Norrey quand les Allemands de la 12. SS Panzer-Division Hitlerjugend ne perdent que trois Pzkpfw IV, dont deux réparables ! L'ampleur de cette défaite reste cependant exceptionnelle.

Mais, l'attrition aidant, l'arme blindée allemande en Normandie se réduit, fin août, à quelques véhicules en état de marche. Les huit divisions blindées engagées face aux Alliés n'alignent que 55 à 62 chars opérationnels le 21 août. Peu des Panzer réussissent à traverser la Seine : sur les 223 engins récupérés par les Anglais entre le 8 et le 31 août, 171 ont été abandonnés par leurs équipages dont 108 après destruction. Souvent, la logistique triomphe là où les Alliés échouent. Dès la Normandie, les Panzer redoutent la panne d'essence causée par les destructions des véhicules de ravitaillement. Le 3 septembre, près de Liège, la Panzer-Brigade 105 doit faire sauter 4 Panther et Jgdpz IV flambants neufs, faute d'essence, 100 litres seulement étant disponibles pour la brigade. Les jours suivants, dans le Limbourg, elle perd plusieurs Panther sous les coups des chasseurs-bombardiers américains. Le 13, les deux Befehlspanther (chars de commandement) succombent près de Rott mais revendiquent la destruction de huit Sherman américains. Le 17, elle ne possède plus que six Panther opérationnels... contre 36 au début du mois !

Les combats des Ardennes voient le manque d'essence et la supériorité aérienne alliées se faire encore plus cruellement sentir. Le célèbre Kampfgruppe Peiper abandonne 75 engins blindés dont 25 blindés dans le seul village de La Gleize, la quasi-totalité intacts mais inutiles faute d'essence. La 2. Panzer-Division parvient quasiment sur la Meuse mais ses Panther tractent chacun trois camions en panne d'essence ! Le ravitaillement, intercepté par les Jabos (Jagdbomber soit « chasseur-bombardier »), fait défaut. Le 25 décembre, la 2th Armored Division américaine, appuyée par l'aviation, attaque et écrase le groupe de reconnaissance de la division adverse, immobile faute d'essence, qui, purement et simplement, disparaît de l'ordre de bataille allemand. Au sortir de l'hiver, la nouvelle organisation des divisions blindées prévoit même des colonnes de ravitaillement hippomobiles, pour économise l'essence.

Le crépuscule des dieux

La défaite allemande ne voit pas une armée d'élite écrasée par le seul poids du nombre mais plutôt la fin d'une troupe cosmopolite et à bout. Les qualités manœuvrières de l'infanterie diminuent en raison des pertes en cadres. Lors du premier jour de l'offensive des Ardennes, des centaines de Landser se jettent sur les positions américaines où ils sont décimés par les mitrailleuses : les rapports américains parlent d'ailleurs de « *soldats poussés comme des moutons par leurs officiers* ». D'ailleurs, même les SS subissent cette baisse de qualité comme la division Gotz von Berlichingen, qui voit ses rangs complétés par des Volksdeutchen peu enthousiastes à la veille de l'opération Nordwind (Vent du nord), en Alsace, en janvier 1945. Quant aux milliers d'Osttruppen, ils montrent peu d'entrain à combattre les Alliés. Le général von Schlieben, commandant la 709. I.D. en Normandie aurait d'ailleurs déclaré avec un certain bon sens: « *il paraissait douteux qu'on parvienne à faire se battre des Russes en France, pour l'Allemagne, contre des Américains* ». Fin août, plus de 20 000 sont prisonniers des Alliés. Encore les Allemands sont-ils heureux quand les ex-soviétiques ne retournent pas leurs armes contre leurs anciens maîtres. Des centaines d'Osttruppen rejoignent en effet les mouvements de résistance avec armes et bagages, comme le bataillon ukrainien de la 30. Waffen-Grenadier-Division qui massacre ses officiers allemands près de Vesoul le 27 août, (ces Ukrainiens finiront par intégrer les rangs de la 13e demi-brigade de la Légion étrangère). Malgré une fidélité de plus en plus sujette à caution, des ex-citoyens soviétiques continuent à servir dans l'armée allemande jusqu'en mai 1945, mais sont de plus en plus souvent relégués dans des unités auxiliaires, généralement des détachements de construction ou de ravitaillement.

Si la qualité de l'infanterie décline, il en va de même pour les Panzertruppen. Les combats de Lorraine, en septembre 1944, voient trois Panzerbrigaden, dotées de Panther flambants neufs, succomber sous les coups de la 2e division blindée française et de la 4th Armored Division américaine. Si les Sherman et les Tank-Destroyer M 10 ne font pas le poids face aux Panzer, l'expérience est dans le camp allié alors que les jeunes équipages allemands manquent d'entraînement, tout comme l'infanterie d'accompagnement. Fin septembre, les débris des trois brigades sont dissous. Il semble d'ailleurs que les Panther aient souvent été confié à des « bleus » quand les vétérans doivent se contenter de PzKpfw IV vieillissants, comme si la qualité des engins pouvait compenser l'inexpérience des équipages.

Enfin, même si des combats acharnés ont lieu jusqu'aux derniers jours, la majorité des combattants est lasse de ce conflit. Le succès d'Arnhem, l'arrêt des Alliés sur la frontière occidentale et les premiers jours de l'offensive des Ardennes maintiennent un temps l'illusion de la victoire malgré tout, avec l'aide des « armes secrètes ». Cependant, les soldats font face à des adversaires à l'égard desquels on ne nourrit pas les mêmes craintes qu'à l'encontre des Russes, malgré les terribles bombardements aériens. La radicalisation de la répression à l'encontre de tout « défaitisme » ne dissuade pas les désertions malgré les pendaisons aux réverbères des grandes villes. D'ailleurs, même l'arrière du front vacille. Quand, en septembre 1944, les habitants d'Aachen (Aix-La-Chapelle) reçoivent l'ordre d'évacuer la ville, la majorité se contente de brûler son uniforme nazi et les documents du Parti et reste sur place. Le Wehrwolf (loup-garou), mouvement de guérilla qui devait harceler les troupes alliées reste à l'état de fantasme radiodiffusé par les soins de Goebbels. Le 12 février 1945, les miliciens de la Volkssturm (littéralement « l'assaut du peuple ») ignorent en grande partie l'ordre de mobilisation. Beaucoup se rendent ou désertent à la première occasion.

La défaillance de la Volkssturm locale est une des raisons qui permet aux Américains de prendre facilement le pont de Remagen en mars 1945. Cependant, les officiers réussissent à conserver un semblant de cohésion à leurs troupes jusqu'au bout. Le 23 avril 1945, trois divisions de marche se regroupent en Forêt Noire au sein du 18. SS-Armee-Korps pour percer les lignes françaises de la 1re Armée et gagner la Suisse. S'ensuivent de durs combats les 24 et 25 avril à l'issue desquels les unités allemandes se désintègrent et se laissent, en général, capturer sans résistance. Des centaines de milliers de prisonniers tombent dans les mains alliées un peu partout en Allemagne. Le 8 mai 1945, à la différence de novembre 1918, l'armée allemande ne peut que constater son irrémédiable défaite. ❐

a&C

Au cœur de Paris,
LA PLUS GRANDE LIBRAIRIE SPÉCIALISÉE D'EUROPE

19, avenue de la République, 75011 Paris
Tél. : 01 47 00 68 72 Fax : 01 40 21 97 55
Ouvert le lundi (12 h-19 h) et du mardi au samedi (10 h-19 h)

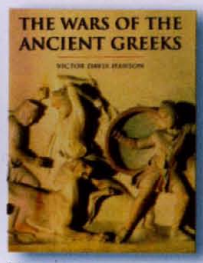
Sur place, retrouvez toute la gamme des anciens numéros de Vae Victis *et toutes les publications* Histoire & Collections

170 m² d'expo
540 mètres linéaires,
8 000 ouvrages référencés

L'ensemble de cette page constitue un **BON DE COMMANDE**. *Vous pouvez, soit la découper, soit la photocopier, et nous la renvoyer dûment remplie avec votre règlement. Si vous passez à Paris, n'hésitez pas à venir nous rendre visite. Tous les ouvrages présentés ici sont (sauf rupture momentanée de stock), disponibles dans nos rayons, en compagnie de milliers d'autres.*

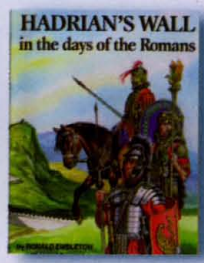
❑ **98 F** Port : 18,50 F*
Légendes de la mythologie nordique, par J. Mabire.
250 pages et 1 cahier photos.
Réf. 81072.

❑ **165 F** Port : 24.50 F*
Armées et Sociétés de la Grèce classique, par F. Prost.
Textes réunis. 288 pages.
Réf. 77481.

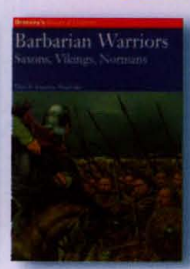


❑ **210 F** Port : 34.50 F*
The War of the Ancient Greeks, par V.D. Hanson.
224 pages illustrées de cartes, etc. En anglais.
Réf. 31158.

❑ **60 F** Port : 18.50 F*
Guerre et guerriers dans la Grèce antique, par P. Ducrey.
Réimpression. 318 pages.
Réf. 81065.

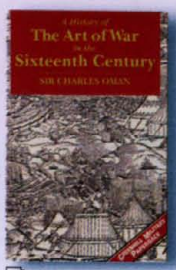


❑ **140 F** Port : 28,50 F*
Hadrian's Wall, par Embleton et Graham.
320 pages et 400 illustrations noir et couleurs. En anglais.
Réf. 31106.

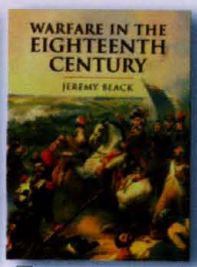


❑ **200 F** Port : 38.50 F*
Barbarian Warriors, par Dan Shadrake.
144 pages et 150 illustrations noir et couleurs. En anglais.
Réf. 31148.

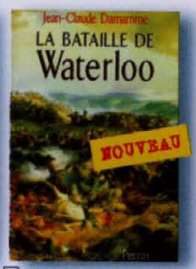
❑ **315 F** Port : 38.50 F*
Arms & Armour of the Crusading Era (1050-1350), par D. Nicolle. 576 pages et 1 600 dessins au trait. En anglais.
Réf. 81073.



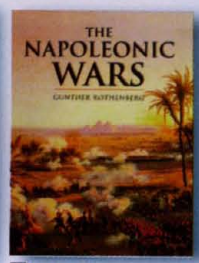
❑ **200 F** Port : 28.50 F*
The Art of War in the 16th Century, par C. Oman.
Art de la Guerre. 784 pages.
En anglais.
Réf. 77479.



❑ **210 F** Port : 34.50 F*
Warfare in the 18th Century, par J. Black.
224 pages illustrées de cartes, etc. En anglais.
Réf. 32048.

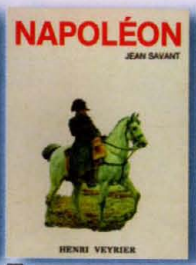


❑ **149 F** Port : 24.50 F*
La Bataille de Waterloo, par J.-C. Damamme.
Récit. 412 pages.
Réf. 82310.

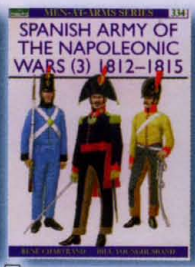


❑ **210 F** Port : 34.50 F*
The Napoleonic Wars, par G. Rothenberg.
224 pages illustrées de cartes, etc. En anglais.
Réf. 82307.

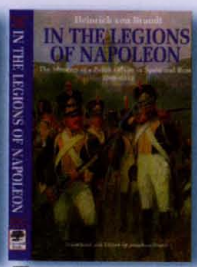
❑ **179 F** Port : 34.50 F*
L'Epopée Napoléonienne, par J. Tranié.
176 pages illustrées noir et couleurs.
Réf. 82301.



❑ **150 F** Port : 34.50 F*
Napoléon, par J. Savant.
Derniers exemplaires.326 pages illustrées.
Réf. 88005.



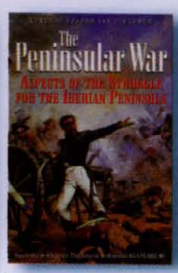
❑ **100 F** Port : 19.50 F*
Spanish Army of the Napoleonic Wars (3) 1812-15.
48 pages illustrées et 8 pl. couleurs. En anglais.
Réf. 39334.



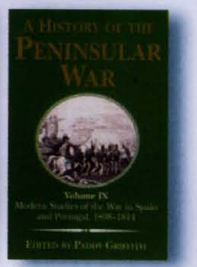
❑ **200 F** Port : 24.50 F*
In the Legions of Napoleon, par H. von Brandt.
288 pages et 1 cahier photos. En anglais.
Réf. 82309.

❑ **249 F** Port : 38.50 F*
Campagnes d'Egypte et de Syrie, par Bonaparte.
378 pages et qq illustrations.
Réf. 82192.

❑ **120 F** Port : 24.50 F*
L'Expédition de Bonaparte vue d'Egypte.
Recueil de textes. 286 pages.
Réf. 82297.

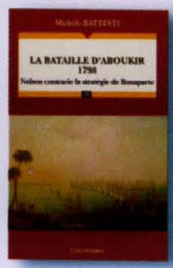


❑ **200 F** Port : 24.50 F*
The Peninsula War, par I. Fletcher.
204 pages & 1 cahier-photos. En anglais.
Réf. 77383.

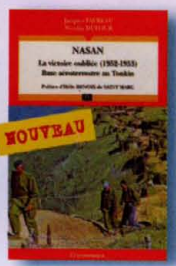


❑ **300 F** Port : 24.50 F*
Modern Studies of the War of Spain, par P. Griffith.
462 pages & 1 cahier photos. En anglais.
Réf. 82280.

❑ **189 F** Port : 24.50 F*
Suffren dans l'Océan indien (1781-1783), par C. de Presles.
240 pages et 1 cahier photos.
Réf. 88410.



❑ **175 F** Port : 24.50 F*
La Bataille d'Aboukir (1798), par M. Battesti.
262 pages & 1 cahier-photos.
Réf. 77402.



❑ **150 F** Port : 24.50 F*
Na-San (1952-53), par Favreau et Dufour.
208 pages et 1 cahier photos.
Réf. 88420.

❑ **189 F** Port : 24.50 F*
La Guerre israélo-arabe d'octobre 1973, par P. Razoux.
392 pages et 1 cahier photos.
Réf. 88404.

OSPREY *Toute la gamme Osprey est disponible en permanence* dans notre Librairie.*

* *sauf titres épuisés et rupture provisoire de stock.*

« Campaign Series »
Chaque volume : 96 p. couleurs.
(**125 F** chaque + 24,50 de port*)

Antiquité
❑ CAM 07 Alexander the Great 334-323 BC
❑ CAM 31 Yarmuk 636 AD +
❑ CAM 36 Cannea 216 BC

Moyen-Age
❑ CAM 64 Nicopolis 1396 **Nouveau !**
❑ CAM 13 Hastings 1066
❑ CAM 46 Lake Peipus 1242
❑ CAM 09 Agincourt 1415
❑ CAM 66 Bosworth 1485 **Nouveau !**
❑ CAM 43 Fornovo 1495
❑ CAM 44 Pavia 1525
❑ CAM 50 Malta 1565

16ème et 17ème siècles
❑ CAM 40 Sekigahara 1600
❑ CAM 12 Culloden 1746
❑ CAM 37 Boston 1775

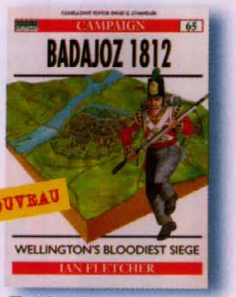
Empire
❑ CAM 02 Austerlitz 1805
❑ CAM 20 Jena 1806
❑ CAM 56 Eggmühl 1809
❑ CAM 33 Aspern & Wagram 1809
❑ CAM 48 Salamanca 1812
❑ CAM 65 Badajoz 1812 **Nouveau !**
❑ CAM 25 Leipzig 1813
❑ CAM 59 Vittoria 1813
❑ CAM 15 Waterloo 1815
❑ CAM 28 New Orleans 1815

19ème siècle
❑ CAM 51 Inkerman 1854
❑ CAM 32 Antietam 1862
❑ CAM 21 Gravelotte-St-Privat 1870
❑ CAM 45 Majuba 1881
❑ CAM 27 Tel El Kebir 1882
❑ CAM 29 Omdurman 1898
❑ CAM 39 Colenso 1899

Guerres Mondiales
❑ CAM 08 Gallipoli 1915
❑ CAM 11 Kaiserschlacht 1918
❑ CAM 61 Megiddo 1918
❑ CAM 60 Ebbro 1938
❑ CAM 03 France 1940
❑ CAM 16 Kursk 1943
❑ CAM 01 Normandy 1944
❑ CAM 05 Ardennes 1944
❑ CAM 04 The Tet Offensive 1968

QUELQUES NOUVEAUTES

❑ **100 F** *Port :19.50 F*
Armies of Medieval Russia 750-1250.
48 pages. 8 planches couleurs. En anglais.
Réf. 39333.



❑ **125 F** *Port : 24.50 F*
Badajoz 1812
96 pages illustrées couleurs. En anglais
Réf. 88265.

* Frais de port spéciaux séries Campaigns : 24.50 F pour un volume, 38.50 F pour 2 ou 3 volumes , 52.50 F à partir de 4 volumes.

Merci de cocher les ouvrages choisis et de nous ***renvoyer l'ensemble de cette page*** *(original ou photocopie), dûment remplie avec votre règlement à* ***A&C, 19, avenue de la République, 75011 Paris***

* ***Frais de port groupés :*** 70 F tout compris pour 3 ouvrages et plus

Nom & Prénom

Adresse

Code postal *Ville*

Pays

MONTANT TOTAL : ..... FF

REGLEMENT PAR : ❑ Mandat ❑ Chèque

❑ CB

Date d'expiration : ____ / ____

Signature :

MasterCard CB VISA

VV30

Jeanne d'Arc
Jean, duc d'Alencon
Charles I de Bourbon, Comte de Clermont
John Stuart, Comte d'Evereux
Jean d'Orléans
Poton de Xaintrailles
Etienne de Vignolles, « La Hire »
Jean de Brosse, Sire de Boussac
Gille de Rais (de Retz)
Raoul, Sire de Gaucourt
Arthur de Bretagne, Comte de Richement
A
A
Basoches
CHATEAUDUN
St.Cloud
Patay
Boule
F
La Ferté
Ozouer
Loire
Meung
F
Marchenoir
Notre Dame de Clery
Beaugency
Mer
Suèvres
Lagny le Ribaud
Saint Dié
BLOIS
F
F
F

Sir Matthew Cough

Sir Thomas Rempstone

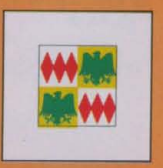
Sir John Falstof

Walter, Lord Hungerford

Thomas de Scales, Lord Scales

John, Lord Talbot

Thomas de Montagu, Earl of Salisbury



Philippe « Le Bon », Duc de Bourgogne

William de La Pole, Earl of Suffolk

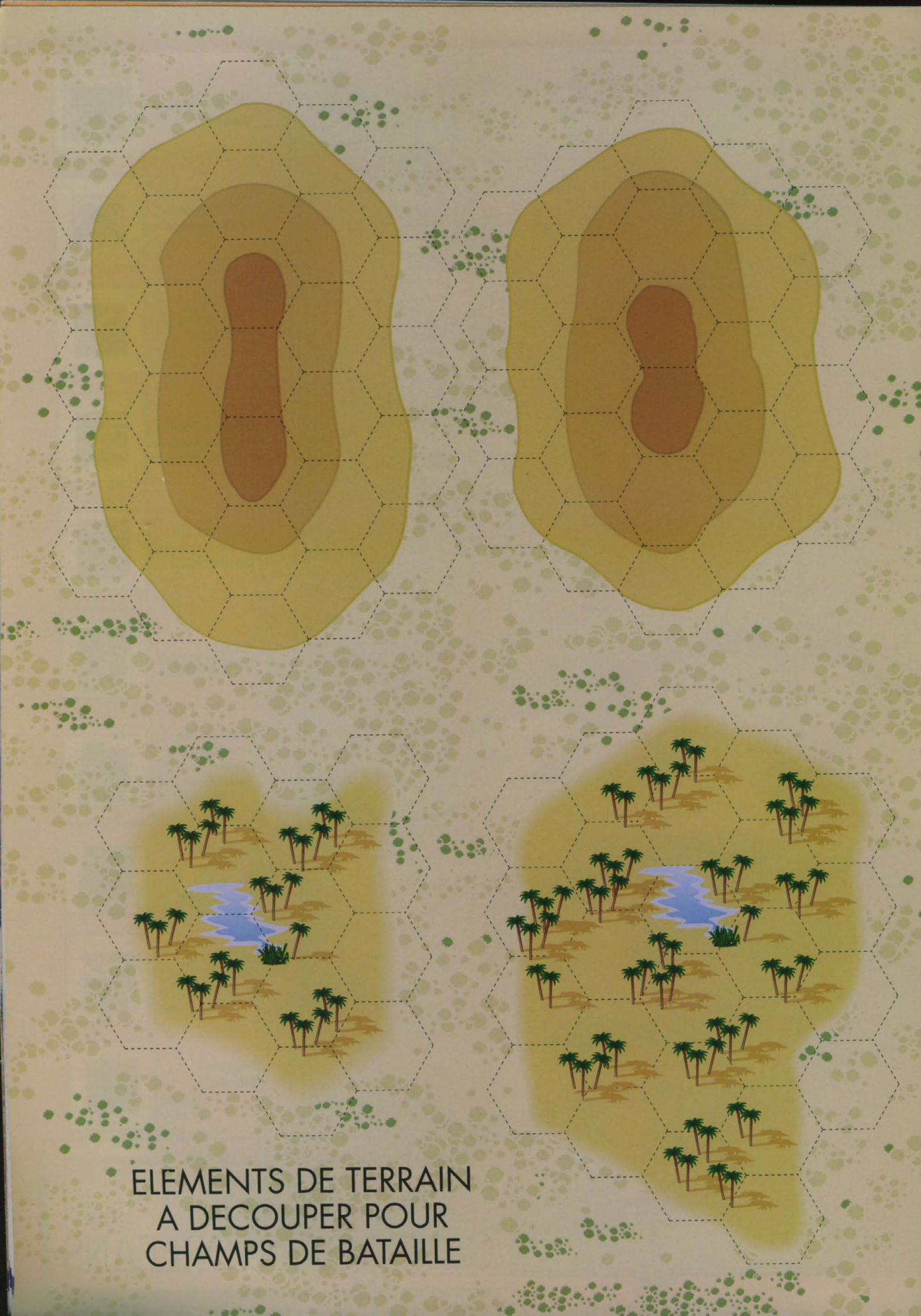
William Glasdale

Service cartographique de *VaeVictis*

JEANNE D'ARC

CAMPAGNE D'ORLEANS

© *VaeVictis* - Histoire & Collections 1999. Infographie Didier Bourgeois.



ELEMENTS DE TERRAIN A DECOUPER POUR CHAMPS DE BATAILLE

DEVANT BATTIPAGLIA

Scénario pour SA

Véhicules et figurines 15 mm Battlefront et Command Decision. *Peinture Stéphane Langlois.*

AUJOURD'HUI, 10 septembre 1943, la BBC annonce : « Les forces alliées ont réussi à établir une tête de pont dans la région de Naples ... ». Vue sur place, la journée a un tout autre aspect.

Alain MERCIER

Après la surprise du débarquement allié en Sicile, les Allemands réagissent en envoyant vers le front toutes les unités disponibles. Le 10 septembre 1943, des éléments de la 16. Panzer division ayant d'ordre d'arrêter l'avance alliée sont installés sur les hauteurs qui dominent les routes accédant à Battipaglia et, avec un véhicule immobilisé qui leur sert de pièce d'artillerie ils pilonnent les positions britanniques. Malgré des tentatives d'infiltration les Alliés ne parviennent pas à débloquer la situation. Profitant de l'arrivée des quelques éléments de commando, les Britanniques tentent en fin d'après-midi, une nouvelle attaque contre les position allemandes.

DÉPLOIEMENT

Le joueur allemand se place en premier : Le chef de section et l'observateur d'artillerie au choix du joueur ; Le sdkfz et le sniper adjacents à l'église ; Le GC2 au Nord de l'église ; Les GC1,4 et 5 sur la colline « A » ; Le GC3 dans le village « C ». Les troupes allemandes ne peuvent pas être placées dans la zone de déploiement britannique.

Le joueur britannique se place en second : La section n°2 sur la colline « B », les autres troupes au nord de la ligne de barbelés. Les troupes britanniques sont placées à 10 cm au moins des troupes allemandes.

- Les forêts sont de caractéristiques Tl/Al et bloquent la visibilité.
- Les habitations et l'église sont de caractéristiques Td/Ad et bloquent la visibilité.
- Les collines sont rocailleuses et de caractéristiques Tl/Ac pour l'infanterie et Td/Ac pour les véhicules.
- Les murets et les positions préparées sont de caractéristiques Td/Ad et ne bloquent pas la visibilité.

Les joueurs peuvent appliquer les règles avancées de leurs choix, il est toutefois recommandé de jouer les règles optionnelles de : **Bunker** (1.8), **Obligation de tir** (1.17) et celle de **Terrain difficile** (3.5) pour les véhicules.

ORDRES DE BATAILLE

Britanniques

- **QG, chef compagnie** (2/2) : F
- **GI** (2/2) : observateur d'artillerie*
- **Chef section n°1** (2/2) : PM
- **GI** (3/1) : Sniper
- **GC1** (1/1) : Universal carrier x 3
- **GC2** (1/1) : PM + F + LMG
- **Chef section n°2** (2/2) : PM
- **GI** (1/1) : MMG
- **GC1** (1/2) : PM + F + LMG
- **GC2** (2/1) : PM + F + LMG
- **Chef section n°3** (2/2) : PM
- **GI** commando (3/2) : Sniper
- **GC1** commando (3/2) : PM + PM + Piat
- **GC2** (2/2) : PM + F + LMG + Piat**
- **GC3** (2/1) : PM + F + LMG + Piat**

*Notes : * L'observateur d'artillerie dispose de 3 tours de tir de 4 pièces de 105mm. ** Le joueur britannique peut, à son choix, soit inclure les plaquettes de Piat dans les GC 2 et 3 soit les jouer en GI.*

Allemands

- **QG, Chef section** (3/2) : PM
- **GI** (1/2) : Sdkfz 251/10
- **GI** (3/1) : sniper
- **GC1** (2/2) : PM + 2 x Mortier 81 mm + observateur d'artillerie
- **GC2** (2/1) : PM + F + MMG + MMG
- **GC3** (1/1) : PM + F + LMG
- **GC4** (2/1) : PM + F + LMG
- **GC5** (1/1) : PM+ F + LMG + MMG

Règles particulières

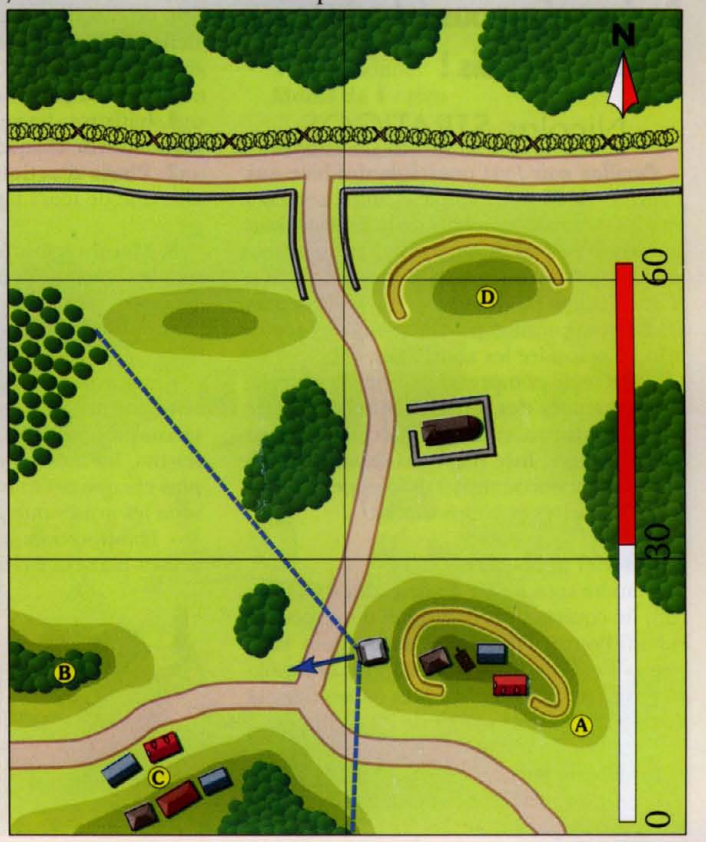
Le joueur allemand dispose d'un Stug 42 de caractéristiques 2/1. Celui-ci est déchenillé (immobilisé) et a uniquement pour utilité de pilonner les positions britanniques hors table, il ne peut pas tirer sur des troupes sur la table de jeu.

FIN DE PARTIE

La nuit commence à tomber à la fin du tour 10. AU choix du joueur britannique la partie peut continuer jusqu'à l'obscurité. Dans ce cas, à la fin de chaque tour après le dixième, le joueur britannique lance **1D6** et rajoute **+ 1** pour chaque tour après le onzième (soit **1D6** à la fin du tour 11, **1D6 +1** à la fin du la fin du tour 12, etc.). Si le résultat modifié est strictement inférieur à **6** le joueur britannique peut décider de continuer la partie, sinon celle-ci est terminée et les joueurs comptent leur points de victoire.

- Le joueur allemand marque 1 point à la fin de chaque tour si le stug n'est pas détruit (dans ce cas il est censé pilonner les positions hors table britannique) et 10 points si à la fin du jeu il contrôle le village « C ».
- Le joueur britannique marque 5 points si à la fin du jeu il contrôle la colline « B », 5 points s'il contrôle le village « C » et enfin 15 points s'il détruit le stug.

Le joueur totalisant le plus de points est le vainqueur. ❑



PAVILLON NOIR !

Règles d'escarmouche pour flibustiers

A L'ABORDAGE et pas de quartier, moussaillon ! Que le grand Cric me croque si Barbe-noire nous échappe encore cette fois !

Nicolas STRATIGOS

Pavillon noir ! est une règle destinée aux figurines de 25 mm. Simple et amusante, elles vise à recréer les combats de la flibuste dans l'esprit des films de pirates de notre enfance. Le nombre requis de figurines est, au plus, d'une dizaine par joueur. Dans un prochain numéro nous vous proposerons des règles afin de résoudre les abordages.

Cette règle comprend de nombreux principes inspirés des jeux de rôle (points de caractéristique, capacité spéciales, coups d'éclat) ; cette liste n'est pas exhaustive, les joueurs sont encouragés à développer de nouvelles capacités et coups d'éclats !

Matériel nécessaire

Il faudra vous munir de deux dés à six faces (d6) de couleurs différentes et d'un mètre à ruban. Pour les figurines, les marques Wargames Foundry et Dixon propose une gamme en 25 mm très étendue. Les pirates devront être soclés sur des pièces de 20 centimes.

Echelle de jeu

Bien que sans importance réelle, nous admettrons que 1 m réel équivaut à 1 cm sur la table. Une séquence de jeu représente quelques secondes de temps réel.

1 - Tour de jeu

Le tour de jeu est scindé en trois phases : l'initiative, l'action qui réunit le tir, le mouvement et le combat et enfin le moral. Au sein de chaque phase, les actions sont séquentielles ou simultanées pour les figurines des deux joueurs.

Phases de jeu

1. Initiative : les joueurs déterminent l'ordre d'initiative de chaque groupe de combattants.

2. Phase d'action : les joueurs font agir chacune de leurs figurines au sein du groupe actif.

3. Moral : les différents protagonistes testent leur moral s'ils ont été sonnés ou blessés.

2 - Caractéristiques

Chaque personnage ou combattant représenté par une figurine possède plusieurs caractéristiques qui lui permettront de résoudre les tirs, les mouvements et les combats. De plus chaque personnage ou combattant possède les armes que porte **sa** figurine.

– Habileté aux armes à feu (Hf) et **aux armes blanches (Hb)** : ce facteur, noté de 0 à 3, indique l'habileté de la figurine à utiliser un certain type d'arme.

– Force (F) : ce facteur, noté de 0 à 3, permet de mesurer la force physique de la figurine.

– Agilité (A) : c'est la faculté de réussir des actions d'éclat et d'éviter un projectile ou un coup. Enfin, l'agilité indique l'initiative d'un personnage. Elle est notée de 0 (le moins agile) à 3 (le plus agile).

On distingue dans le jeu les combattants de base (pirate, garde, homme d'arme) et les **personnages** (héros, capitaine de la garde, etc.).

Chaque combattant de base dispose de **6 points** à répartir comme il l'entend parmi les différentes caractéristiques. Chaque personnage (ex : Barbe-noire) dispose de **8 points**. Chaque figurine peut porter deux armes (ex. : un pistolet et un sabre).

– Capacité spéciale (Ca) : une capacité spéciale coûte un point, ce peut être :

– une arme supplémentaire ;

– la possibilité d'utiliser deux armes en même temps (ex. : deux pistolets, un sabre et un pistolet, une dague et un pistolet).

– une arme à feu particulière (plusieurs canons) ou un pistolet-hache.

Les joueurs doivent faire

preuve d'imagination et donner des pénalités ou des bonus aux figurines en fonction de leurs caractéristiques physiques (cul de jatte, borgne, crochet...). Par exemple un personnage avec une jambe de bois ne pourra pas courir.

Note : des fiches pour les personnages et les pirates sont proposées au dos de la planche de pions.

3 - Initiative

Chaque personnage peut (ou non) être accompagné de 2 à 5 second couteaux, formant ainsi un groupe de combat.

Au début de la phase d'initiative, les joueurs déterminent l'ordre d'action des groupes de combat dans l'ordre décroissant de l'initiative. Pour ce faire les joueurs jettent **1d6** par groupe et y ajoute l'agilité du personnage qui conduit le groupe.

Les pirates de base isolés à la suite de la perte de leur chef ou les personnages seuls testent leur initiative de la même façon que pour un groupe. Les figurines isolées sont considérées avoir une agilité de **0** pour ce test uniquement.

4 - Actions

Une figurine activée peut effectuer soit une combinaison de **deux** actions courtes, soit **une** action longue, soit **un** coup d'éclat.

4.1 - Actions courtes

- marcher
- ramasser un objet
- ouvrir, fermer une porte
- descendre/monter sur une table
- tirer au jugé
- lancer un objet
- engager un corps à corps
- ramper
- reculer, se baisser, se coucher, se relever
- se retourner ou se tourner

4.2 - Actions longues

- charger
- courir
- tir ajusté
- défoncer une porte
- recharger une arme à un coup
- rompre le combat

Note : pour les armes à feu particulières, le temps de rechargement est de deux tours.

4.3 - Coup d'éclat

Un coup d'éclat est considéré comme une action longue mais regroupe tous les types d'actions qui demandent une certaine prise de risque comme sauter d'une balustrade et s'agripper à un lustre, se balancer le long d'une corde, etc.

5 - Mouvements

Attention : Un personnage au contact d'un adversaire ne peut que combattre ou rompre le combat.

5.1 - Coup d'éclat

Quand il effectue un coup d'éclat le joueur teste son mouvement avec **2d6**, et doit faire moins que **6 + son agilité**.

L'action n'est pas effectuée si le jet de dés est supérieur à **6 + l'agilité** : la figurine reste ou elle est, de plus si le dé blanc est **supérieur ou égal** au dé rouge elle est sonnée.

Si l'action est réussie et que le dé rouge est **inférieur ou égal** au dé blanc, la figurine bénéficie alors immédiatement **d'une** action courte supplémentaire.

Le personnage qui effectue un coup d'éclat peut terminer son mouvement dans un rayon de 20 cm par rapport à son point de départ (cette distance est strictement indicative).

5.2 - Distances de déplacement

Ramper : 3 cm
Reculer ou rompre un combat : 5 cm
Marcher : 10 cm
Courir ou coup d'éclat : 20 cm (interdit aux figurines avec armure)

Toutes ces distances sont valables sur terrain dégagé. En terrain difficile, sur un obstacle ou dans l'obscurité, la distance de mouvement est divisée par 2. Les blessés divisent leur distance de mouvement par 2. Un blessé ne peut pas courir.

Un personnage ne peut se déplacer que dans un direction de 90° face à lui. (voir info)

terrain dégagé : salle au sol dégagé, sable, plaine, chemin...

terrain difficile : salle au sol jonchée de débris (tables renversées...), ruines, broussailles....

6 - Tirs

Une figurine qui tire ou lance un objet doit être capable de voir sa cible ou tout au moins une partie de celle-ci. La ligne de vue d'une figurine est représentée par les 180° sur son avant.

Une figurine doit choisir pour cible l'ennemi le plus proche et situé dans sa ligne de mire sauf si celui-ci est engagé dans un corps à corps ou s'il est à couvert.

De plus, on ne peut tirer sur un personnage indépendant que si celui-ci est la cible la plus proche ou s'il est éloigné de plus de 5 cm d'une autre figurine ou d'un autre groupe.

Une fois la cible déterminée le tireur doit réussir un jet de **2d6** inférieur au facteur de base de son arme + son habileté aux armes + modificateurs pour toucher.

Modificateurs pour toucher :

- courte portée (moitié ou moins de la portée efficace) : **+ 1**
- longue portée (plus ou double de la portée efficace) : **– 2**
- obscurité : **– 2**
- cible derrière abri : **– 1**
- tir ajusté (action longue) : + 1

Facteur d'arme et portée

Pistolet : **4** (15 cm)
fusil : **6** (30 cm)

Note : la plupart des armes ne tirent qu'un coup sauf cas particulier d'armes à canons multiples, voir les figurines.

Cas particulier du jet de projectile :

Projectile quelconque (boc, pistolet vide, chaise, dague) : **3** (5 cm)

Le lanceur ajoute sa force et doit obtenir avec 2d6 un jet inférieur au facteur d'arme + la force + l'habileté aux armes blanches.

Si la cible est touchée, le joueur propriétaire doit faire un test de sauvegarde :

● **Tir** : jeter 1d6
5 ou + : tué
3 ou 4 : blessé
1 ou 2 : sonné
Moins de 1 : rien

Modificateurs :

- abri léger : – 1

- abri dense : - 2
- armure espagnole : - 1

Abri léger : gène la vision du tireur mais ne masque pas complètement la cible, ou n'arrête pas les projectiles (ex. : table renversée, broussaille, haie).

Abri dense : peut stopper le projectile (ex. : muret, arbre, cadavre).

● **Jet de projectile** : jeter 1d6
6 ou + : tué
5 : blessé
3 ou 4 : sonné
1 ou 2 : rien
Modificateurs :
- agilité de la cible
+ force du lanceur
abri léger : - 1
Si le projectile lancé est une dague : + 1

6 - Combat

6.1 - Généralités

Pour combattre au corps à corps, les figurines doivent être directement au contact. Pour engager un combat, il suffit de parcourir la distance suffisante pour entrer en contact..

Le combat se fait d'homme à homme (un contre un) ou à deux contre un. Un personnage ne peut engager qu'un adversaire face à lui. Les combats sont résolus sans ordre précis, les résultats sont simultanés.

6.2 - Détermination du facteur d'attaque

Pour chaque combat, chaque joueur lance **1d6** et ajoute son facteur d'arme et son habileté aux armes blanches et certains modificateurs. Le jet de dé le plus élevé emporte le combat.

Modificateurs de combat
- avantage de la hauteur : **+ 1**
- attaque de dos : **+ 2**
- homme à terre : **- 1**
- sonné : **- 1**
- blessé : **- 2**

Ces modificateurs sont cumulatifs.

Facteurs d'armes

Rapière ou sabre : **3** (limité au personnages de force 2 au moins)

Fleuret : **2**
Dague : **1**

Deux armes combinées : ajouter les deux facteurs (exemple : dague + épée)

Pique, lance, arme à deux mains, hache ou grappin : **2**

Arme improvisée (gourdin, boc) : **1**

6.3 - Résultats

Le joueur qui a perdu le combat doit tester avec 1d6 le résultat.
5 ou + : tué
3 ou 4 : blessé
2 : sonné
1 : rien
modificateurs :
+ force du vainqueur
- agilité du perdant
- armure : - 1

A la fin de chaque combat, le vaincu (choc ou blessure) rompt le combat et recule de 5 cm en arrière. Le vainqueur peut choisir ou non de le suivre.

Dans un combat à **deux contre un**, on lance les dés pour les deux combattants. Chaque attaque se résout séparément. Par contre, leur adversaire doit frapper un seul adversaire de son choix.

6.4 - Résultat de combat

Lorsqu'un personnage est sonné ou blessé on place un marqueur choc ou blessure. Un personnage blessé deux fois est tué.

7 - Test de moral

A la fin de chaque tour, chaque joueur doit tester le moral des groupes et des personnages dans les cas suivants.

- personnage blessé. Le personnage teste seul.
- chef de groupe tué. Dans ce cas, toutes les figurines survivantes du groupe subissent le résultat du test. La figurine survivante avec l'agilité la plus élevée devient le nouveau chef de groupe. En cas d'égalité, la désignation du nouveau chef est à la discrétion du joueur. Si une figurine se retrouve isolée suite à la mort de ses compagnons, elle doit rejoindre le groupe allié le plus proche.
- groupe ayant perdu 30 % de ses effectifs pendant le tour (figurines **tuées** au tir ou au corps à corps).
- figurine en fuite suite à un test au tour précédent.

Test de moral : le joueur lance **1d6,** ajoute l'agilité du chef et retranche le nombre de figurines tuées ou blessées du groupe (jusqu'à présent). L'application des conséquences est immédiate. Si le chef est tué, son agilité ne s'applique pas.

Conséquences du test :

4 ou plus : *En avant, moussaillons !* La figurine ou le groupe pourront se déplacer et combattre normalement.

1, 2 ou 3 : *Qu'est-ce qui se passe, capitaine !* La figurine ou le groupe ne peuvent plus avancer. ils peuvent toujours combattre mais, s'ils se trouvent engagés au corps à corps, ils rompent le combat immédiatement (action gratuite). Attaqués, ils pourront se défendre. Au terme d'un tour sans action, la figurine ou le groupe redeviennent opérationnels.

0 ou moins : *On met les voiles, les gars !* La figurine ou le groupe se sauvent en rompant immédiatement le combat dans la direction opposée à leurs adversaires et cela pendant un tour, à vitesse de course. Au bout de ce tour, la figurine ou le groupe en fuite testent de nouveau. S'ils échouent, ils quittent la partie (les lâches !).

***Note** : un personnage ignore le résultat de fuite, sauf s'il dirige un groupe. Si le groupe rate son second test de moral, le chef quitte ou non le terrain au choix du joueur.* ❐

Merci à Laurent Duclos et Théophile Monnier pour leurs idées et leur aide.

LES PIRATES

Décors et bateaux de Gary Chalk. Figurines Wargames Foundry peintes par Gary Chalk. Photos Art-Images. Peinture des pirates : Wargames Foundry. Drapeaux Kevin Dallimore.

VINCI®

APOGÉE ET DÉCLIN DES CIVILISATIONS

UN JEU DE PHILIPPE KEYAERTS

SIMPLE ET CONVIVIAL, COURONNÉ PAR LE SIM D'OR DU CONCOURS DES CRÉATEURS DE BOULOGNE-BILLANCOURT 1999, VINCI À ÉTÉ RECONNU COMME LE JEU LE PLUS NOVATEUR ET LE PLUS ORIGINAL DE SA GÉNÉRATION.

PRENEZ EN MAIN LES DESTINÉES D'UNE CIVILISATION NAISSANTE ET BÂTISSEZ UN EMPIRE

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir le Jeu VINCI. Ci-joint mon règlement de 190 F (franco de port)
à l'ordre de Jeux Descartes, 1 rue du colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal .....Ville .....

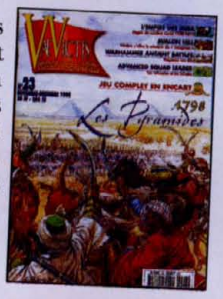
Offre valable pour la France métropolitaine uniquement

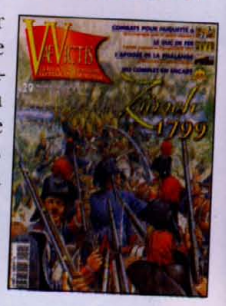
Conformément à l'article 27 de la loi N° 78-17 du 6 janvier 1978 informatique et libertés,
vous disposez un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.

Visitez notre site web : www.descartes-editeur.com

ECOLE DE GUERRE

Maîtrisez la série Jours de Gloire





POUR ceux qui connaissent déjà la série, mais également pour ceux qui la découvrent, voici quelques conseils et idées pour apprécier tout le sel du système de jeu *Jours de Gloire*.

Philippe GERMAIN

Jours de Gloire n'est pas fait pour le joueur cardiaque : rebondissements, retournements de situation, jets de dés critiques, coups du sort mettent à rude épreuve les adversaires qui doivent, par ailleurs, faire preuve d'un bon sens stratégique, allié à un opportunisme tactique permanent.

Il est vrai que la fortune peut jouer, dans certaines parties, un rôle primordial. Toutefois, les victoires dues entièrement à la chance représentent une exception : les résultats obtenus au Trophée du Bicentenaire en témoignent. Plus de 250 parties jouées ont permis d'apporter corrections et précisions pour améliorer la cohérence et le réalisme du système. Avec *Zürich 1799*, la série atteint sa maturité.

ACTIVATION DES FORMATIONS

Les parties mouvementées et passionnantes de *Jours de Gloire* sont la conséquence d'un ensemble de mécanismes :

– Chaque formation agit indépendamment et son ordre d'activation dans le tour est soumis au hasard : il faut donc en tenir compte afin de planifier un tour de jeu et pouvoir ainsi coordonner correctement les différentes formations entre elles pour mener une offensive organisée ou pour former une ligne de défense cohérente.

– Le combat aboutit obligatoirement à une rupture de la ligne de front : les reculs et les avances après combat obligent les joueurs à engager leurs troupes pour éviter prises de flanc et encerclements ou inversement incitent les joueurs à attaquer les points faibles de l'ennemi.

– L'élimination d'une unité est difficile : plusieurs combats successifs sont nécessaires pour obtenir l'élimination, la retraite permettant généralement aux unités en déroute d'échapper à l'attaquant et leur donnant la possibilité de se rallier puis de retourner au combat.

En conséquence, pour mener l'offensive, le joueur est contraint de prendre des risques dans les placements et les combats des unités de chaque formation. Le succès n'est garanti que par un tirage favorable des Marqueurs d'Activation (MA). A chaque activation, le joueur va hésiter entre :

Attaquer l'ennemi pour le désorganiser un peu plus (rarement de façon décisive), mais en augmentant la dispersion et la vulnérabilité de sa formation. Ou se réorganiser pour parer aux contre-attaques ou pour préparer une prochaine activation plus efficace, mais cela peut donner le temps à l'adversaire de se réorganiser lui aussi.

Afin de faire le bon choix, le joueur doit comptabiliser avec attention les MA amis et ennemis restants dans le bol et répondre aux questions suivantes :

1 - Est-ce la première ou la deuxième activation de la formation ? De façon générale, la première activation permet de prendre des risques, la deuxième de se réorganiser.

2 - Combien de fois ont été activées les troupes adverses qui font face ? Autrement dit quelles sont les possibilités de réaction de l'ennemi.

3 - Les formations amies adjacentes (c'est à dire qui couvrent les flancs de la formation concernée) peuvent-elles encore être activées ?

Une formation efficace, est une formation groupée. En conséquence, il faut éviter la dispersion des unités d'une formation et éviter de mélanger les unités de formations différentes. Il est préférable de regrouper ses unités, quitte à créer un brèche dans son front ou à ne pas exploiter une situation favorable, plutôt que d'avoir, par la suite, sa formation dispersée et rendue inefficace pour plusieurs tours. Pour *Zurich*, le français peut utiliser ses *Marqueurs d'Activation Combinée* pour réorganiser son front plutôt que de lancer une offensive.

Le choix dans la remise des ordres se porte naturellement sur les formations en position d'attaque. Toutefois, les unités ayant un bon engagement et déjà au contact de l'ennemi peuvent agir sans ordres, alors que les formations éloignées du front ont besoin de toute leur capacité de mouvement pour approcher l'ennemi. Pour les unités sans ordres, le joueur se retrouve devant le dilemme de la tentative du test d'initiative et son effet « quitte ou double ». La question se pose généralement pour les troupes hors de portée du général en chef et ralliées après une déroute : faut-il les faire revenir au front à demi mouvement ou faut-il tenter le test au risque de les voir immobilisées ?

Les choix stratégiques se font en début de partie car la mobilité réduite de l'infanterie et de l'artillerie (qui constituent l'essentiel d'une armée) et l'engagement des unités permettent difficilement, par la suite, de réorganiser les formations sur le champs de bataille. Consultez les conditions de victoire et faites vos plans avant de lancer vos formations à l'aventure... Enfin, effectuez le mouvement du chef lors de l'activation de la dernière formation, en tenant compte, bien sûr du MA qui reste au fond du bol. Cela permet de le positionner au mieux pour le tour suivant. Ici, la seule difficulté est de ne pas oublier de déplacer le chef !

En conclusion, il est difficile de donner des conseils précis concernant l'activation des formations, au cours d'une partie le joueur est confronté à des choix difficiles. Le seul conseil que l'on peut donner est d'essayer à chaque étape de mesurer la prise de risque, de faire la différence entre la prudence, l'audace et la témérité ! Le mérite du système de jeu se situe dans la recherche d'une alternative au côté artificiel d'un système classique (un joueur joue, l'autre attend son tour). Cela donne forcément lieu à quelques compromis avec la réalité (activation dans un ordre purement aléatoire des formations).

Le combat

Détaillons les mécanismes du combat. Tout d'abord, le combat n'étant pas obligatoire, le joueur en phase a toute liberté pour ordonner ses attaques. La simplicité de la table des combats permet de mesurer clairement la prise de risque d'un choc : un résultat au dé de 4 ou moins est défavorable à l'attaquant, un résultat de 5 ou plus lui est favorable. Une chance sur deux, si ce n'est que des modificateurs liés au conditions tactiques (rapport de force, cohésion, terrain,..) viennent s'ajouter au résultat du dé.

Chaque joueur, selon son approche du facteur « chance », va définir le « seuil de déclenchement d'une attaque » autrement dit le modificateur à partir duquel il va oser lancer le dé. Quel que soit ce seuil, engager un combat avec un modificateur de + 4 ou moins doit être mûrement réfléchi : il faut envisager les conséquences d'un résultat défavorable, c'est à dire la désorganisation automatique avec un recul possible des unités. Pour éviter tout dilemme, il faut obtenir le modificateur seuil de + 5 qui met l'attaquant à l'abri de toute mauvaise surprise. La table est légèrement favorable au défenseur, puisque sur un résultat de 5 à 9, la désorganisation du défenseur n'est pas assurée — il doit faire un test de cohésion (TdC) —, alors que l'attaquant est automatiquement désorganisé en cas d'échec.

La seule difficulté du mécanisme est de ne pas oublier un ou plusieurs des nombreux modificateurs. Pour éviter cela, utilisez toujours la même méthode qui consiste à suivre l'ordre proposé par la table des modificateurs : calculer le rapport de force, puis le différentiel de cohésion, le terrain, le bonus de déroute, les modificateurs de position, et enfin ceux concernant la charge et le carré.

Pour le terrain, il faut regarder l'hex. du défenseur, puis le ou les cotés d'hex. Le seul cas ou l'hex. de l'attaquant doit être pris en compte est lorsque celui-ci se trouve dans un hex. de ville ou de village. En cas d'attaque à partir de plusieurs hex., la règle concernant le choix du modificateur a été simplifiée : si le défenseur est en terrain clair, c'est l'attaquant qui choisit, sinon c'est le défenseur. Concrètement, si le défenseur est en terrain clair, il suffit de placer un des attaquants en terrain favorable (en hauteur, absence de ruisseau) pour gagner quelques bonus. Inversement, si le défenseur est en terrain « protégé » (bois, village,..), l'attaquant devra placer correctement toutes ses piles pour éviter les cotés d'hex. défavorables.

Pensez à organiser correctement vos piles : empiler une unité ayant une bonne cohésion avec une unité en ayant une mauvaise ou compensez une mauvaise cohésion de la pile par de bon effectifs. Dans la pile, placer l'unité ayant la meilleure cohésion en dessous (pour la protéger d'un tir de réaction éventuel de l'artillerie) et celle ayant le meilleur engagement sur le dessus (ces deux facteurs, sont malheureusement souvent de même niveau de valeur).

Une fois désorganisée, une unité dispose de capacités de mouvement réduites et n'a plus aucune capacité offensive. Éloignez-la le plus loin possible du front, protégée par vos unités non désorganisées, pour éviter que l'ennemi ne vienne au contact et empêche son ralliement. Inversement, plutôt que de tenter une attaque incertaine sur une unité ennemie désorganisée ou en déroute, il suffit de se placer adjacent (les autres unités de la formations ont peut-être mieux à faire ailleurs...).

La défense

Comment se défendre efficacement ? Les principes restent classiques :

1 - Choisir le terrain défensif : bois, agglomération, derrière un ruisseau, en hauteur. Si le bonus d'un village ou d'une ville est intéressant, ce sont surtout les six hex. de front qui en font les meilleurs terrains défensifs.

2 - Protéger ses flancs, pour éviter de subir le bonus de + 3. Si la protection se fait « classiquement » en bloquant les accès aux flancs par la zone de contrôle (ZdC) de front de l'unité et celles des pions amis adjacents, elle se fait également en se positionnant de telle sorte que ses hex. d'arrière soient en terrain inaccessible ou difficilement accessible pour l'ennemi. En effet, le nombre limité de points de mouvement (PM) des unités d'infanterie, les contraintes de charge de la cavalerie ajoutés au coût de désengagement et de traversé d'unités, font que le terrain suffit, dans bien des cas, à se protéger.

Prenons comme exemple les possibilités de positionnement de la formation Tuchkov pour le scénario 1 de *Zürich 1799* après son activation.

Le Russe choisit de se défendre en avant de Zürich avec ses unités d'infanterie. Le village de Wiedikon est idéalement placé pour former une défense « en coin » : les six hex. adjacent à 2211 sont des hex. de front. La Limmat permet de protéger le flanc gauche. Une défense en ligne (fig 1.1) a l'avantage d'obliger l'attaquant à s'orienter pour attaquer et à subir un malus pour avoir un front ennemi sur

RISK

ÉDITION NAPOLÉON

Revivez toutes les grandes campagnes de l'Empereur dans cette version exceptionnelle du plus grand jeu de conquête.
Sur un plateau représentant les états de l'Europe napoléonienne, vous présiderez aux destinées de la France, de la Russie, de l'Autriche-Hongrie, de l'Angleterre ou de la Prusse.

Tirage limité
Édition numérotée
contient plus de 300 figurines

Ce jeu introduit les règles avancées des capitales, des généraux et des forces navales. Deux scénarios y sont proposés, l'un traditionnel, l'autre vous fixe des objectifs historiques.

En vente chez votre revendeur habituel.
Infos tél. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 28 - France
Infos en direct : www.tilsit.fr

Ou par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété à TILSIT Éditions, 37, route de Versailles 91160 CHAMPLAN, muni de votre règlement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

JE SOUSSIGNÉ,

Signature :

(ou signature d'un parent pour les mineurs)

NOM : _____ *PRÉNOM :* _____

ADRESSE : _____

_____

CODE POSTAL : _____ *VILLE :* _____

COMMANDE par le présent document

_____ *exemplaire(s) du RISK Édition Napoléon au prix unitaire de 319 F + 31,60 F de frais de port.*

Ci-joint mon règlement d'un montant de _____ *F*

Si vous souhaitez régler par carte bancaire VISA ou EUROCARD MASTERCARD :
indiquez le numéro de votre carte bancaire : _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
et sa date limite de validité : _ _ / _ _

Offre valable en France métropolitaine jusqu'à épuisement des stocks

© hasbro International, Inc. RISK Édition Napoléon est une édition autorisée par 3D Licensing France.

TILSIT ÉDITIONS

l'arrière (par exemple attaque de 2209 à partir de 2108 et 2109). Il est possible de faire des piles (fig 1.2) ce qui permet d'avoir une ligne de défense plus solide.

Une défense sur deux lignes (fig 1.3) permet de contrer efficacement les chocs de rupture et les doubles activations de formations. le pion *Mousquetaire Tuchov* reste en réserve à la porte de Lucerne pour parer à toute catastrophe.

L'ATTAQUE

Outre le problème du risque de résultat défavorable, un choc victorieux à des inconvénients :

1 - Le résultat est au mieux un niveau de désorganisation ; une unité en déroute s'élimine difficilement (le résultat au combat doit être de 10 ou + sinon l'unité effectue un mouvement de retraite qui l'éloigne de l'ennemi).

2 - Les conditions du « choc de rupture » éventuel ou d'une poursuite sont rarement favorables (le ou les combats suivants le premier choc n'engagent qu'une partie des unités de l'attaquant et s'effectuent souvent de front).

3 - L'avance obligatoire des unités les place en position vulnérable en exposant leurs flancs. De plus cette avance, soumise à des règles précises, limite le nombre et les choix de ces unités.

Ce qu'il faut retirer de ces différents points est que l'attaque victorieuse, n'est réellement payante que si elle peut être exploitée immédiatement après, et de préférence par la même formation. C'est l'enchaînement de plusieurs combats qui permet de rompre le front ennemi, enchaînement soumit au tirage des MA.

Les combats doivent désorganiser et disperser l'adversaire pour l'empêcher de réagir efficacement. Pour cela, il faut « jouer » avec la répartition et la dispersion des unités adverses d'une même formation pour se prémunir d'une contre-attaque éventuelle. Par exemple attaquer à la jonction de deux formations adverses, l'ennemi ne pourra pas ensuite coordonner des unités de formations différentes pour combattre.

Pour le choc, le joueur doit viser le modificateur fatidique de + 5, qui s'obtient rarement sans la fameuse prise de flanc. La plus payante est l'attaque front/arrière qui donne un modificateur de + 3. L'attaque sur l'arrière uniquement n'est pas à négliger, d'autant plus qu'elle est souvent préférable pour réaliser un choc de rupture dans de meilleures conditions (de dos et non pas de front).

LES DIFFERENTS TYPES D'UNITES

● L'infanterie

Les unités d'infanterie constituent l'essentiel de l'effectif d'une armée. Les avantages des unités d'infanterie sont qu'elles disposent, en moyenne, de bons effectifs et qu'elles sont «tout terrain» (pour le mouvement et le combat). Leurs désavantages sont une mobilité restreinte et l'impossibilité de poursuivre un ennemi mis en déroute.

La particularité de l'infanterie est de pouvoir adapter la formation en carré. Face à une charge, la tentative de mise en carré relève du quitte ou double ; et le choix de ne pas la tenter peut paraître la décision la plus sage. Décision cornélienne qui reste entre les mains du joueur...

● La cavalerie

Moins nombreuse que l'infanterie, la cavalerie a l'avantage d'avoir généralement une bonne cohésion et une grande mobilité (jusqu'à deux fois les PM de l'infanterie). Par contre la cavalerie dispose souvent d'effectifs moindre que l'infanterie et son mode d'attaque (la charge) est contraignant et comporte plus de risques qu'un choc d'infanterie. Si le mécanisme de la poursuite permet d'éliminer une unité adverse (par l'enchaînement de plusieurs combats de poursuite), son caractère obligatoire entraîne bien souvent la déroute de la cavalerie (une désorganisation due à l'échec du combat ajoutée à la désorganisation automatique en fin de charge).

Le rôle de la cavalerie est multiple : se porter en avant pour ralentir la progression de l'ennemi, couvrir un flanc dégarni, déborder et encercler l'ennemi, faire la liaison entre les unités dispersées de sa formation (si la règle optionnelle des groupes tactiques est jouée).

La cavalerie a besoin espace dégagé de terrain accidenté et libre d'unités amies et pour progresser rapidement et pour effectuer ses charges dans les meilleures conditions (visibilité, obstacles, terrain du défenseur).

Même désorganisée la cavalerie peut refuser le choc face à l'infanterie et ne craint donc que les cavaliers ennemis. Le choix systématique du refus de choc n'est pas forcément une solution : si l'attaquant n'a pas de modificateur décisif, laissez le attaquer, un échec est possible !

Attention, la charge ne doit pas se faire à la légère : l'attaquant doit mesurer toutes les conséquences possibles de son attaque - notamment la possibilité de se retrouver désorganisé ou en déroute au milieu de l'ennemi en fin de poursuite ! Ne faites pas charger les unités ayant une faible cohésion, elles seront difficiles à rallier. Plutôt que de prendre des risques dans une charge, utilisez la cavalerie pour empêcher le ralliement des unités adverses en désordre ou en déroute en la plaçant dans un hex. adjacent ou pour encercler l'ennemi. En conclusion, il faut garder à l'esprit que la cavalerie tire son efficacité de sa présence menaçante plutôt que de l'effet de sa charge !

● L'artillerie

Les unités artillerie, en nombre limité jusqu'à présent, sont utiles pour préparer une attaque ou pour contrer celles de l'ennemi. Par contre leur mobilité est réduite et ce sont des unités fragiles : une artillerie ne déroute pas, elle est éliminée et une artillerie seule est automatiquement éliminée au choc (après un éventuel tir de réaction).

Le conseil primordial à retenir sur l'artillerie est qu'elle doit être impérativement empilée avec de l'infanterie (même d'une autre formation - c'est possible). Seule dans son hex., elle sera la cible privilégiée de l'ennemi. Le joueur doit notamment faire très attention à l'unité ou la pile qui avance suite à un combat qui peut laisser seule dans un hex. l'artillerie qui n'avance pas après combat. L'empilement de deux unités d'artillerie seules dans un hex. n'est envisageable que si la pile est à l'abri de toute attaque ennemie, l'unique possibilité étant derrière une rivière infranchissable.

L'efficacité de l'artillerie étant limitée, il faut préférer les cibles offrant un maximum de bonus : à bout portant sur des unités en pile. Visez les unités ayant la plus faible cohésion, car le résultat du tir est souvent un TdC. Pour la même raison, il faut préférer le tir de réaction au tir de contre batterie, car la bonne cohésion de l'artillerie lui permet de passer facilement les TdC si le contre tir réussit. Face à l'artillerie, le tir de réaction ne doit pas dissuader le joueur d'attaquer, car ce tir a peu de chance de toucher et il n'affecte qu'une seule unité.

Enfin, dès qu'une artillerie est désorganisée, déplacez-la à l'abri de l'ennemi (et toujours empilée avec une ou deux unités d'infanterie) pour éviter l'élimination et pour pouvoir la rallier à la prochaine activation. ❑

Parmi les modificateurs, on peut constater que la cohésion est un facteur qui est presque plus important que les effectifs. Prenons par exemple dans le jeu *Rivoli*, la colonne Koblos (22 PF et meilleure cohésion de 5) qui s'attaque à la 32e de ligne de Masséna à 4 PF (8 de cohésion) : si le rapport de force dépasse 5 contre 1 (donc un bonus de + 4), le différentiel de cohésion est de – 3, pour un modificateur final de + 1 ; sans avantages de position ni de terrain, un jet de dé inférieur à 4 sera catastrophique pour l'Autrichien ! Attaquez vous aux plus faibles en terme de cohésion, afin d'obtenir un bon différentiel mais aussi pour mettre un peu plus de chances de votre coté si le résultat du combat est un TdC pour l'adversaire. Lorsque le modificateur n'atteint pas + 5, n'engager qu'un minimum d'unités : il est préférable de perdre + 1 ou + 2 en rapport de force, plutôt que de risquer la désorganisation de plusieurs piles.

Avant le mouvement, le joueur actif doit porter attention au placement de la pile ou de l'unité qui va avancer après son combat. L'uni-

té qui avance doit se retrouver dans une position la moins acrobatique possible et lui donner la meilleure orientation pour une possible attaque de rupture. L'avance obligatoire après combat peut aussi amener l'attaquant en position délicate. Il peut ainsi être obligé d'abandonner un objectif géographique, repris ensuite par un simple mouvement de l'ennemi (c'est du vécu !). Ou bien abandonner un village, que l'adversaire reprend et d'où il sera difficile de le chasser.

En résumé, avant tout mouvement pour placer ses unités en position de choc, le joueur doit :

1 - Estimer ou calculer le modificateur qu'il va appliquer au jet de dé du choc.

2 - Placer et orienter correctement l'unité (ou la pile) qui va avancer après combat en vue d'engager un choc de rupture (ou une poursuite) ou en vue de se retrouver dans une position qui ne soit pas trop vulnérable.

3 - Mesurer les conséquences d'un échec (si le modificateur de + 5 ne peut pas être atteint).

L'encerclement ne garantit pas l'élimination (voir ci-dessous), par contre il permet d'immobiliser l'ennemi, tactique très efficace contre une cavalerie qui ne peut plus charger dans cette posture !

Prenons un exemple d'attaque par la formation Masséna à Rivoli.

Plutôt que de faire charger la cavalerie (qui serait automatiquement désorganisée), le joueur choisit d'encercler l'unité autrichienne. Les unités d'infanterie se placent pour attaquer de front et de flanc (fig 2.1). Calcul du modificateur : le rapport de force est de 13 contre 6 soit + 2 ; pas de différentiel de cohésion ; + 1 pour le terrain clair ; + 3 pour attaque front/flanc. Le jet de dé est supérieur à 3, pour un total modifié supérieur à 9 (résultat « **1 + D** »). Le défenseur effectue d'abord son recul qui ne peut se faire qu'en ZdC de front, l'unité subit une désorganisation. Le résultat « **D** » est ensuite appliqué, ce qui a pour effet de mettre l'unité en déroute (fig 2.2).

L'orientation des unités de l'attaquant a de l'importance (fig 2.3) ; dans ce cas le défenseur peut reculer dans un hex. qui n'est pas un hex. de front et évite ainsi la déroute. Un combat de rupture peut être tenté, mais avec un modificateur de 0 le Français prend des risques.

Conclusion

Vous l'avez compris, il n'y a pas de recette miracle pour gagner à coup sûr. Le joueur doit s'adapter constamment aux conditions tactiques et tenter de mesurer correctement ses chances pour ne tomber ni dans l'attentisme ni dans l'attaque à tout prix.

Le joueur en bonne posture ne doit pas se laisser gagner par un enthousiasme qui le rendrait téméraire et inversement ne pas s'abandonner au découragement, même si la situation semble désespérée.

Le meilleur est encore à venir : les unités de cavalerie lourde de plus en plus nombreuses vont inciter les joueurs à multiplier les charges, et l'artillerie de plus en plus puissante va gagner en efficacité. Avec Vae Victis et la série *Jours de Gloire*, vous pourrez suivre l'évolution de l'art de la guerre napoléonien. ❑

Rendez-vous dans le journal de marche pour plus de précisions sur les évolutions de la série.

TROPHEE DU BICENTENAIRE : EN ROUTE VERS LA GLOIRE !

Les 29 et 30 janvier 2000 aura lieu la troisième édition du Trophée du Bicentenaire qui se tiendra au château de Vincennes dans le cadre le la Convention Nationale de Jeu d'Histoire organisée par la FFJH. Les parties se dérouleront sur le jeu Zurich 1799. Voici donc quelques conseils stratégiques sur les différents scénarios pour arriver avec quelques « armes » de plus sur le champs de bataille...

Regardons en détail le scénario 1, simulant le premier jour de la bataille, et qui est, sans doute le plus passionnant.

● **Scénario 1**

La victoire s'obtient par la prise d'un maximum d'objectifs géographiques (15 points de victoire {PV} sont localisés au nord de la Limmat et 10 PV au sud) tout en ayant moins de pertes que son adversaire. Si le Français choisit d'attaquer uniquement au sud, il va finalement se heurter aux murailles de Zürich et se diriger vers un match nul à coup sûr. Pour vaincre, il doit donc s'engager sur les deux rives.

Le Français doit, en priorité, traverser et créer une solide tête de pont, car attendre ou choisir un point de passage plus en amont c'est permettre au Russe de manoeuvrer pour ralentir le franchissement, et ce, même avec de faibles effectifs ; le choix du MA Gazan est donc une obligation pour faire agir les seules troupes capables de traverser la rivière et pour placer le ponton en 0512, pour son installation lors de la prochaine activation de la formation. Le dilemme du Français sera ensuite la répartition de ses forces entre les deux rives et le choix des priorités (remises d'ordres) à donner entre les deux groupes. Si le Russe arrive à limiter ses pertes, le Français doit impérativement, pour arracher la victoire, arriver au moins jusqu'à Beckenhof et s'emparer de tous les objectifs géographiques au sud. Mortier — dont la meilleur cohésion d'infanterie est 5 — doit avancer prudemment. En fin de partie, il est plus sage de confier la prise de Wollishofen à une autre formation...

Le Russe devra répartir ses forces entre le nord et sud pour contrer le Français. L'envoi de troupes au nord est impératif pour ralentir le Français sur un terrain qui se prête mieux à la défense (terrain accidenté et front étroit). Le choix de la répartition est également délicat pour le Russe, tout mauvais choix est fatal. Attention, un tirage de MA favorable au Français peut lui permettre d'avancer très vite : les unités russes avançant en « colonne » vers le front risquent l'encerclement ; il est donc conseillé de former très rapidement un front, quitte à progresser moins vite. Le Russe doit s'employer à empêcher la traversée de la rivière ou du moins à retarder la progression de l'ennemi sur la rive nord. Toute la difficulté pour la brigade du Major-Général Markov est de ne pas se faire exterminer ! En se plaçant en terrain couvert et à distance du Français, les unités de Markov créent une menace sur ses arrières qui l'obligera à choisir entre une chasse mobilisant de nombreuses troupes et une couverture arrière du front par quelques troupes. Au sud, le Russe doit éviter tout héroïsme et faire confiance à la solidité des murailles de Zürich. Se défendre au niveau du terrain dégagé du Sihlfeld c'est risquer des pertes pour un résultat identique : voir le Français au pied des murailles. Si par malchance, ce dernier parvient à entrer, la ville offre elle même, un bon terrain défensif. La difficulté pour le Russe sera la gestion de ses mouvements, reculs, retraites et déroutes dans Zürich ; le joueur devra constamment s'en préoccuper dans ses placements. Attaquer Mortier dès les premiers tours peut-être une option tentante, mais la probabilité d'éliminer un adversaire (pour marquer ses PV) est faible, et cela oblige à mobiliser des troupes dont l'absence au nord se fera sentir. Essen peut espérer garder Wollishofen, voire oser des attaques face au unités médiocres de Mortier.

Le Russe doit absolument limiter ses pertes et donc adopter une défense plutôt passive, il doit forcer le Français à prendre plus de risques pour finalement jouer l'opportunité en fin de partie, en lançant des contre-attaques sur les hex. offrant les PV.

● **Scénario 2**

Le Russe gagne des PV en évacuant des troupes entre les deux routes du nord. Il a les moyens de faire face au Français, mais plusieurs éléments jouent contre lui et ne lui laissent que très peu d'espoirs de vaincre : premièrement, le Russe commence dans Zürich presque encerclé, deuxièmement le bord est de la carte étant très proche il ne pourra rallier à temps tous les déroutés et surtout il est obligé de sortir au moins une unité sous peine de victoire automatique du Français...

● **Scénario 3**

L'objectif du joueur russe est d'évacuer une bonne partie de son armée par le nord. Il doit par conséquent se replier dans Zürich dès les premiers tours, pour pouvoir libérer un maximum d'unités pour couvrir la rive nord et ralentir la progression du Français au plus tôt. Inversement celui-ci doit arriver au plus vite à bloquer les hex de sortie entre 2201 et 2601 en traversant avec Gazan et en s'avançant en prenant des risques. La rapidité de la « course » du joueur français décidera de la victoire...

● **Renforts non historiques**

La brigade Pushchin peut surgir de l'est et Gudovish avec son « arme secrète » (deux unités de cavalerie lourde aux effectifs conséquents et à l'excellente cohésion) peut déboucher du nord à tout moment. Ces deux épées de Damoclès forcent le Français à immobiliser quelques troupes pour protéger son ponton, ses arrières et son flanc gauche ; l'attaque sur Zürich, moins soutenue, sera alors la cible de contre-attaques russes efficaces. Le risque d'être attaqué par l'est, par le nord et par le sud, dos à la Limmat est une sombre perspective à ne pas négliger ! Ce risque doit être tempéré, tout d'abord, par la médiocre qualité de Pushchin et ensuite par l'arrivée de la division Ménard (qui précède ou suit d'un tour l'arrivée de Pushchin), qui pourra entraver les efforts russes, mais dont les nombreuses unités d'infanterie et d'artillerie risquent de compromettre l'arrivée à temps sur le champ de bataille principal.

A Zurich, le joueur français n'aura ni l'avantage de la position centrale de Rivoli, ni l'avantage de faire face à des Mamelouks inadaptés au combat européen. Le Français sera, non seulement gêné par la configuration du terrain, mais devra aussi compter sur un Russe solide et combatif qui ne se privera pas d'attaquer!

Rappelons les principes du tournoi : 6 parties de 2 heures seront disputées, 3 le samedi sur un premier scénario et 3 le dimanche sur un second. Pour un scénario, chaque joueur va jouer un camp lors de la première partie, l'autre pour la deuxième ; la troisième partie se faisant par enchère du camp. Ce système est parfaitement adapté pour équilibrer les parties (pour un scénario dont l'équilibre est toujours difficile à réaliser) : les deux premières parties permettent aux joueurs de découvrir le scénario et d'apprendre, pour aborder la dernière partie en choisissant les meilleures options stratégiques.

Les scénarios, d'une durée de 5 tours, seront originaux mais avec le souci de respecter l'histoire. On peut donc s'attendre à un scénario reprenant la situation historique à un moment de la bataille (sans doute le 25 septembre) et un scénario hypothétique mettant en jeu une ou plusieurs des formations optionnelles.

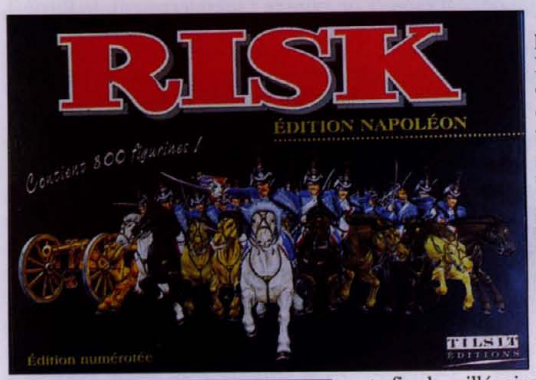
Enfin, l'absence de pendule diminuera le stress pour de nombreux joueurs et contribue — tous les participants sont d'accord sur ce point — à faire du Trophé du Bicentenaire une compétition conviviale au cours de laquelle le « fair-play » prend le pas sur les prises de bec!

Equipés de ces quelques conseils, vous pourrez aborder la compétition avec plus de sérénité ; un seul problème : vos adversaires lisent aussi Vae Victis! Venez nombreux!

Inscriptions et renseignements : contacter Frédéric Bey par courrier : 29 rue République 92170 VANVES ou par messagerie électronique : fredbey@club-internet.fr.

LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

Sur le front de l'édition



RISK - EDITION NAPOLÉON

La plupart des lecteurs de Vae Victis connaissent certainement ***Risk***. Rappelons-en simplement les grandes lignes. Il s'agit d'un jeu de plateau avec une carte qui représente la planète entière, décomposée en une multitude de régions, et des cubes qui correspondent aux armées de chaque camp. Chaque joueur doit remplir certains objectifs géographiques ou militaires pour gagner. Évidemment, ces objectifs sont simples comme, par exemples, la destruction de toutes les armées de couleur verte ou la capture de toutes les régions d'Afrique. Les combats, comme les mouvements, obéissent également à des règles d'une grande simplicité, puisque chaque joueur lance un dé par unité en présence et celui qui obtient le résultat le plus fort élimine l'unité adverse !

L'idée de Tilsit Editions d'en faire une nouvelle version napoléonienne est vraiment excellente. Avec ses règles standards semblables à celles du jeu d'origine, cette nouvelle édition du jeu n'a rien d'historique, exceptée la carte. Pour cela, on peut dire que le grand public, sensible à la simplicité des jeux, y trouvera son compte. De plus, le matériel est d'un très grand luxe et parfaitement adapté à la période abordée – la carte représente l'Europe à l'époque de l'Empire et les cubes sont avantageusement remplacés par des figurines de fantassins, de cavaliers ou de canons.

Avec les règles avancées, les amateurs des jeux d'histoire peuvent également s'y intéresser. En effet, elles introduisent des finesses comme la présence de généraux pour chaque camp – chacun d'entre eux porte un nom historique comme Ney ou Lannes – et des règles sur les flottes et les forteresses. Mais, surtout, apparaissent des scénarios historiques pour chaque campagne entre 1796 et 1815 ! Les territoires ne sont alors plus attribués aléatoirement et les forces initiales sont données pour chaque scénario avec des conditions de victoire particulières.

Certes, ce nouveau *Risk* n'a rien de comparable avec *Empire in Arms*. Toutefois, il peut délasser des grognards avides de simplicité après une longue campagne. Surtout, il peut vous aider à introduire nos trop obscures jeux d'histoire à un large public.

Bref, à l'approche de Noël, voici une excellente idée de cadeau pour tous vos amis – petits ou grands – que vous souhaitez initier sans douleur à notre loisir.

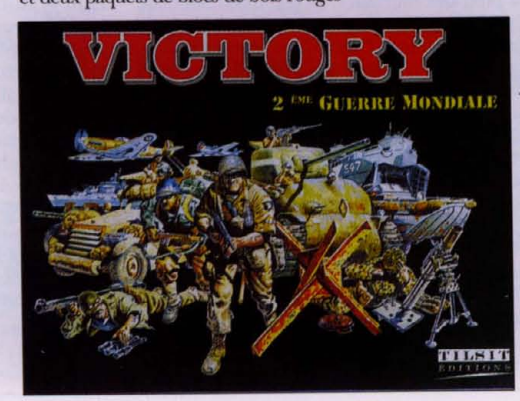
VICTORY

Tilsit Editions – décidément très prolifique en cette fin de millénaire – réédite *Victory*, le tout dernier produit de la firme américaine Columbia Games. Cette compagnie d'outre-Atlantique cultive dans le milieu du jeu d'histoire une particularité en publiant des jeux qui utilisent des cubes en lieu et place de nos traditionnels pions. Pour une présentation générale des différents avantages de cette méthode de jeu nous vous renvoyons à l'excellente lecture des Vae Victis n°24 et 28.

Par rapport aux autres production de Columbia Games, *Victory* se caractérise par le fait qu'il s'agit d'une « simulation abstraite ». En effet, elle offre la possibilité aux joueurs de jouer un conflit hypothétique entre deux camps parfaitement anonymes et distincts uniquement par la couleur de leurs cubes. De ce fait, il convient de mettre en garde les joueurs car, contrairement à ce que laisse penser le sous-titre de la boîte, ce jeu n'offre pas la possibilité de simuler la Seconde Guerre Mondiale, ou même une partie de cet immense conflit. *Victory* propose en fait l'opposition sur un terrain aléatoire de deux camps, dotés d'un équipement similaire à celui des armées du dernier conflit mondial.

Ce jeu se distingue aussi de la gamme des simulations de Columbia Games par le fait que les règles y sont sensiblement plus simples, le livret de règle ne compte en effet que 16 pages très aérées et abondamment illustrées. Cependant, on y trouve quand même des règles concernant les opérations navales et aériennes, les problèmes de ravitaillement et la production des unités.

Le matériel est d'une grande qualité avec quatre cartes géomorphiques et deux paquets de blocs de bois rouges ou bleus, sur lesquels il faudra coller toute une collection de vignettes représentant les valeurs de combat des troupes. Très ludique, mais avec tout de même une bonne dose de simulation, ce jeu est susceptible de vous faire passer d'agréables moments, notamment grâce à la présence de cet omniprésente incertitude stratégique tellement absente des jeux des autres éditeurs !



Les trois jeux suivants édités par Tilsit Editions sont en fait des rééditions de jeux allemands plutôt destinés à un public assez jeune.

Ils présentent tout trois nombre de points communs. D'abord, le matériel est particulièrement luxueux. La carte est cartonnée, les pions sont en bois et les cartes à jouer sont richement illustrées. Ensuite, ils sont très simples. Jamais les livrets de règles ne comptent plus de cinq pages. Enfin, il s'agit d'excellents jeux de voyage. En effet, la surface des cartes est suffisamment réduite pour que l'on puisse installer le jeu lors d'un voyage en train et la durée des parties excèdent rarement une heure.

CAP HORN

Ce jeu simule une course de voiliers au XIX^{e} siècle entre New York et San Francisco, donc en passant par le terrible Cap Horn ! On doit bien sûr jouer avec les vents. Mais la stratégie est loin d'être absente pour rallier au plus vite la côte californienne car il ne faut pas laisser ses adversaires profiter de vos manœuvres.

LES CITEES PERDUES

Ce jeu fera le bonheur de tous les Indiana Jones en herbe puisqu'il s'agit d'explorer un maximum de lieux mystérieux sur la terre (forêts tropicales, déserts, volcans, profondeurs sous-marines ou Himalaya) afin d'en tirer la plus grande gloire. On doit en fait organiser des expéditions dans ces contrées, ce qui a un coût, et jouer des cartes qui représentent les lieux ou les objets découverts. A chacune de ces cartes correspond alors un gain et le gagnant est celui qui parvient à avoir le résultat le plus important.

KAHUNA

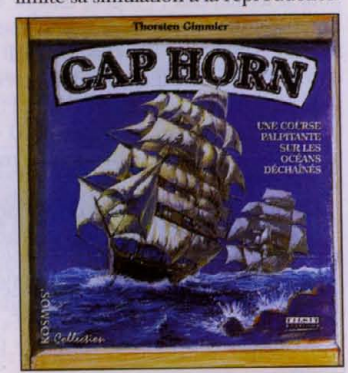
Sous la forme d'un archipel de douze îles se cache en fait un vrai jeu de stratégie. Le gagnant est celui qui va réussir à prendre le contrôle de la plus grande partie de l'archipel en jouant adroitement des cartes qui portent chacune le nom d'une île. Chaque carte permet d'établir à partir de l'île mentionnée une voie de communication et grâce à ces voies de communication les joueurs prennent le contrôle des îles, puisque chacune de ces dernières revient au joueur qui a le plus de voies de communication vers elle. Simple en apparence, ce jeu est un véritable casse-tête qui allie agréablement la stratégie et la chance !

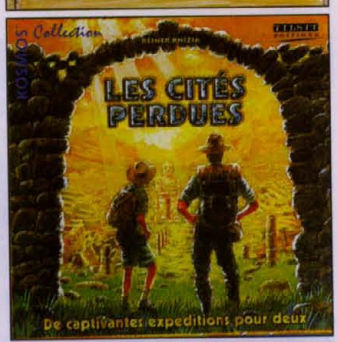
Grégory Anton

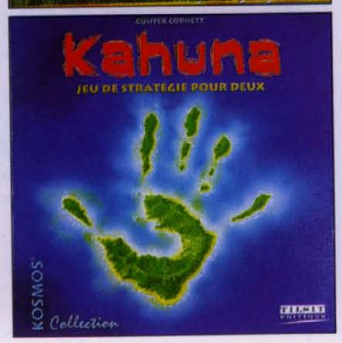
TIGERS IN THE MIST

La reproduction de la Bataille des Ardennes ayant déjà fait l'objet de dizaines de simulations historiques, tout joueur un tant soit peu blasé ne devrait se pencher sur ce *Tigers in the Mist* qu'avec un regard bien distrait. Néanmoins, plusieurs traits de cette nouvelle production éditée par GMT devraient pouvoir convaincre certains joueurs à s'enfoncer, une fois encore, au cœur des Ardennes belges lors de ce terrible hiver de 1944.

Il y a tout d'abord l'accessibilité générale de la simulation : huit pages de règles, un peu plus de 150 unités combattantes (la plupart d'entre elles représentant un régiment ou une brigade) et une surface de jeu limitée à une seule carte suffisent en effet à traiter de cette célèbre bataille. La jouabilité est d'autant plus grande que l'auteur a limité sa simulation à la reproduction



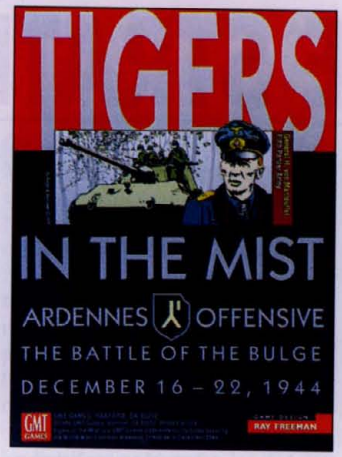




de la seule première et, il est vrai, décisive semaine de l'offensive allemande, ce qui lui a permis d'éviter de devoir traiter des effets d'une météo variable ainsi que du rôle de l'aviation. Ces premiers obstacles déjà levés n'ont pas empêché l'auteur d'encore en rajouter pour rendre sa simulation définitivement et surtout agréablement jouable en quelques heures.

Quoique condensés, les mécanismes de jeu n'en présentent pas moins plusieurs caractéristiques originales. Au cœur du système, on trouve ainsi un intéressant découpage de la séquence de jeu. Un tour de jeu représente une journée de combat, choix apparemment étonnant pour une simulation ne reproduisant qu'une semaine de combats intensifs. Mais, subtilité, chaque joueur dispose de trois segments qui se succèdent en alternance avec ceux de son adversaire pour activer ses unités étant entendu que chacune d'entre elles ne peut se déplacer et/ou attaquer que lors d'un seul des trois segments alloués à son camp. L'utilisation intelligente des combinaisons offertes par ce découpage permet ainsi, entre autres options, la mise sur pied de mouvements d'exploitation, l'activation de réserves destinées à soutenir une offensive ou encore la montée en ligne d'unités devant colmater une brèche. Autre trait caractéristique, la surface de jeu étant subdivisée en zones et non en hexagones, les affrontements se disputent entre unités ennemies situées dans la même aire. La résolution de ces combats suit une procédure correspondant à ce découpage du théâtre des opérations. Chaque camp tente tout d'abord d'obtenir l'appui de son artillerie, non physiquement représentée, mais se manifestant bel et bien par l'apport d'un bonus lorsqu'elle est appelée avec succès. Ensuite chaque unité (en défense et en attaque) se choisit une cible (avec certaines priorités à respecter). Pour chaque unité, on lance alors un nombre de dés équivalent au nombre de ses « pas » (jusqu'à quatre ou cinq pour les plus redoutables d'entre elles). Tout score égal ou inférieur à la puissance de feu de l'unité inflige un « pas » de perte à sa cible. Dans la pratique, ce système rend les affrontements fort meurtriers.

Toute simulation sur cette bataille ne serait pas complète sans quelques mécanismes destinés à représenter le rôle des unités de génie, l'importance des ponts enjambant les nombreux cours d'eau, la nécessité de maintenir des lignes de ravitaillement, la possibilité pour certaines unités de se retrancher, sans oublier la petite règle



permettant l'utilisation des unités spéciales allemandes infiltrées à l'arrière des lignes américaines.

Outre un scénario reproduisant l'intégralité de la première semaine de cette « Bataille du Saillant », il en est également proposé plusieurs traitant de périodes ou de secteurs du front plus limités. Une ou deux petites heures suffisent pour mener ces petits scénarios à leur terme...

Avec des mécanismes relativement simples, l'auteur a donc voulu privilégier le plaisir du jeu mais également une vision plus « stratégique » de cette bataille en évitant que les joueurs ne soient distraits par trop de subtilités tactiques qui n'ont de toutes façons jamais vraiment concerné les responsables de théâtres d'opération complets.

D'un point de vue historique, plus discutable est le parti pris clairement reconnu par l'auteur d'avoir voulu quelque peu augmenter les chances de percer du camp allemand et ce afin de rendre les parties plus mouvementées et non pas limitées au spectacle d'unités allemandes rapidement engluées après quelques succès éphémères... Ceci dit, avec des conditions de victoire assez exigeantes (atteindre la Meuse devient franchement recommandé...), des pertes souvent vertigineuses et irremplaçables, un terrain qui demeure difficile pour les percées d'envergure, et face bien entendu à un camp allié disposant encore de solides atouts, la tâche du joueur assumant la direction de cette dernière grande offensive allemande représente bel et bien un défi toujours aussi ardu et intéressant à relever.

Stéphane Martin

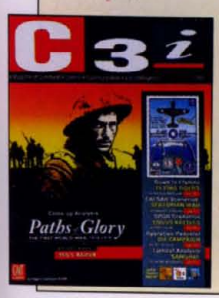
Tigers in the Mist : jeu en anglais édité par GMT, incluant une grande carte et 352 pions. Complexité faible. Jouabilité en solitaire: excellente.

Ce 10e numéro de C3i est comme à l'accoutumée bien rempli et apparaît encore comme indispensable à tous les amateurs des jeux de GMT.

Comme d'habitude les articles et scénarios pour la série *Great Battles of History* sont nombreux et d'une grande qualité. On y trouve également des fiches d'avions, des scénarios et une campagne pour la série aérienne *Down in Flames* et un volumineux article sur *Paths of Glory* signé de l'auteur du jeu. Au-delà de la présentation du jeu et des notes de conception, ce qui retient particulièrement l'attention du lecteur ce sont de très intéressants conseils de jeu pour les deux camps. Pour compléter l'ensemble, ce numéro propose un bon nombre de règles optionnelles et des articles sur d'autres jeux de GMT.

Mais surtout il contient une planche de 140 nouveaux pions pour les jeux maison. Plus de la moitié permettent de jouer à de nouveaux scénarios de *GBoH*, mais on en trouve également pour d'autres jeux comme *Britain Stands Alone* ou le plus récent *June 6*.

Bref Un achat obligatoire pour tous les adeptes des jeux GMT, et surtout pour les amoureux de la série *GBoH*.



DESCARTES BOUTIQUES

LES SPÉCIALISTES DU JEU DE SIMULATION

NOUVEAUTÉS EN FRANÇAIS

AZURE WISH ÉDITIONS

LA GRANDE GUERRE
La référence en 1ère guerre mondiale ; un jeu monstre à la française, jouable et historiquement très précis.

JEUX DESCARTES

ÂGE DE LA RENAISSANCE
La traduction du jeu d'Avalon Hill ; le digne successeur de Civilisation.

VINCI
Jeu de plateau au mécanisme simple mais subtil dans un contexte historique riche.

TILSIT ÉDITIONS

VICTORY 2ème GUERRE MONDIALE
La version traduite du jeu de "blocs" de chez Columbia Games.

RISK édition NAPOLÉON
Une édition numérotée en tirage limité qui comprend 3 niveaux de jeu dont la campagne historique.

NOUVEAUTÉS WARGAMES SUR CARTES (ANGLAIS)

GMT

RIVER OF DEATH
Un nouveau jeu de la série Great Battle of the ACW par Richard Berg. La dernière grande victoire des confédérés, la bataille de Chickamauga. Nombreux scénarios dont la bataille complète.

TIGERS IN THE MIST
Une nouvelle approche de la bataille des Ardennes ; doté d'un système simple et très jouable en solitaire.

MULTI-MAN PUBLISHING

DOOMED BATALLIONS
Rééditions du dernier pour ASL, revue et corrigée.

UDO GREBE PUBLISHING

COLD DAYS IN HELL
Le troisième volet de la série Empire of Apocalypse : de la Pologne à la chute du Reich.

AVALANCHE PRESS

PREUSSISCH EYLAU
Le troisième volume de la série "Battles of Napoléon" avec la version 2.5 des règles qui simplifie et améliore le système de jeu.

Cinq boutiques à votre service :

75005 PARIS
52 RUE DES ÉCOLES
Tél. 01 43 26 79 83
Métro Cluny/ La Sorbonne

75015 PARIS
39 BD PASTEUR
Tél. 01 47 34 25 14
Métro Pasteur

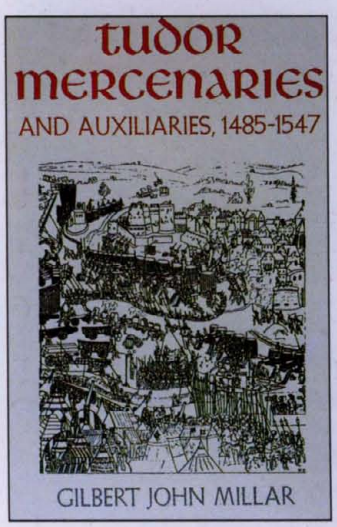
75017 PARIS
6 RUE MEISSONIER
Tél. 01 42 27 50 09
Métro Wagram

33000 BORDEAUX
162 RUE SAINTE CATHERINE
Tél. 05 56 44 26 03

69002 LYON
13 RUE DES REMPARTS D'AINAY
Tél. 04 78 37 75 94
Métro Ampère/Victor Hugo

LA BIBLIOTHÈQUE STRATÉGIQUE

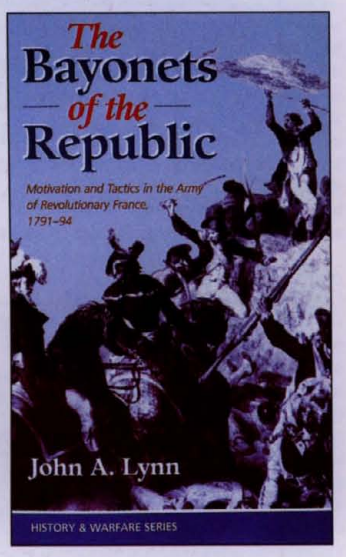
Laurent HENNINGER



Tudor Mercenaries and Auxiliaries, 1485-1547, de Gilbert John Millar (University Press of Virginia) constituera une référence précieuse pour les figuristes « Renaissance ». L'auteur y étudie dans le détail le recrutement, l'organisation, l'armement et les méthodes de combat de ces mercenaires continentaux qui formèrent la plus grande partie de l'armée anglaise durant ces premières décennies de la Renaissance, lorsque les rois d'Angleterre Henry VII, mais surtout Henry VIII, se trouvèrent engagés dans de nombreuses expéditions contre les Français et les Écossais.

L'intérêt de ce livre, outre les informations précieuses qu'il contient sur les armées de ces débuts des Temps modernes, réside selon moi dans le fait qu'il montre à quel point l'armée anglaise (et les institutions militaires de ce royaume en général) de cette époque était en retard sur les évolutions qui étaient déjà largement entamées sur le continent. Dans son étude sur la « Révolution militaire », Geoffrey Parker avait déjà mis l'accent sur le caractère rétrograde des fortifications anglaises de cette époque, et ce alors que la fortification bastionnée d'artillerie (la « trace italienne ») s'imposait partout ailleurs. Ici, Millar nous montre qu'il en était de même dans les domaines de l'infanterie et d'une partie de la cavalerie. Et l'Angleterre devra encore attendre longtemps avant de posséder une authentique infanterie nationale moderne – en fait quasiment jusqu'à la guerre civile, un siècle plus tard... –, puisque les milices urbaines de 1588 (celles qui étaient destinées à combattre une éventuelle invasion espagnole lors de l'affaire de l'Invincible Armada) seront encore largement équipées d'arcs !

Après sa défaite contre les Français un siècle plus tôt (fin de la guerre de Cent Ans), puis sa guerre civile dite « des Deux Roses », le système militaire anglais avait ainsi stagné et n'avait pas su s'adapter au surgissement de la modernité militaire terrestre (il avait en revanche pris de l'avance dans le domaine naval et maritime...), d'où ce recours nécessaire et généralisé aux coûteux et turbulents mercenaires étrangers. La monarchie anglaise saura rattraper ce retard par la suite.


The Bayonets of the Republic
Motivation and Tactics in the Army of Revolutionary France, 1791-94
John A. Lynn
HISTORY & WARFARE SERIES

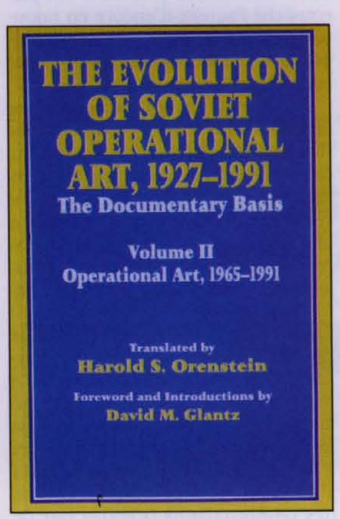
LES BAIONNETTES TRICOLORES...

The Bayonets of the Republic – *Motivation and Tactics in the Army of Revolutionary France, 1791-94*, de John A. Lynn (paru chez Westview Press), est certainement l'ouvrage le plus important paru ces dernières décennies sur les armées de la France révolutionnaire (et par extension sur les armées du directoire, du Consulat et de l'Empire, et même celles de l'Ancien Régime et du XVIII[e] siècle en général), et telle n'est pas uniquement mon opinion, car le fait est largement reconnu dans le monde des spécialistes. Lynn s'est ainsi attaqué au mythe voulant que les armées révolutionnaires n'aient triomphé de leurs ennemis que par le seul usage de la baïonnette et des charges impétueuses. Selon lui, il s'agit là en effet d'un mythe construit (comme tous les mythes...) à des fins politiques et idéologiques.

En réalité, les armées françaises de l'époque étaient bien plus imprégnées de professionnalisme qu'on a bien voulu le faire croire ; elles avaient donc su s'approprier une bonne part de l'héritage militaire et technique de l'Ancien Régime. Axant l'essentiel de son étude sur les opérations de l'armée du Nord, Lynn nous propose tout d'abord sa théorie de l'efficacité au combat, puis analyse dans le détail la composition, le contrôle et la motivation de l'armée (hommes du rang, nouveaux corps des officiers, discipline, éducation politique, intendance). La troisième partie de l'ouvrage est consacrée à l'étude de la doctrine, de l'entraînement et des tactiques (culte de la baïonnette et enthousiasme révolutionnaire, places de la cavalerie et de l'artillerie dans une armée majoritairement fantassine, entraînement d'une infanterie en perpétuelle évolution, ligne et colonne sur le champ de bataille, etc.). Outre le fait que ce livre ouvre une nouvelle ère dans l'étude de cette phase majeure de l'histoire de l'art de la guerre, il apporte également de fort intéressantes réflexions sur les questions de l'efficacité et de l'emploi tactique de l'infanterie à travers les âges.

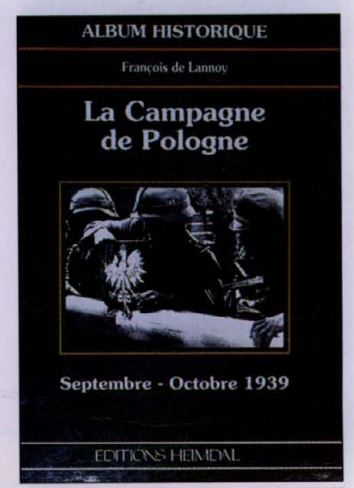
L'ART SOVIÉTIQUE DE LA GUERRE

The evolution of the Soviet operational art, 1927-1991 – *The Documentary Basis, Volume II : Operational Art, 1965-1991* (paru chez Frank Cass, à Londres). Ici, le désormais célèbre colonel de l'US Army David M. Glantz, spécialiste de l'histoire de l'armée soviétique, ne nous propose plus ses propres analyses mais bel et bien les bases même de sa réflexion, à savoir les sources de tout travail en profondeur sur l'histoire des doctrines stratégiques, opératives et tactiques de l'ex-Armée rouge : les textes écrits par les théoriciens soviétiques eux-mêmes. Je n'ai trouvé pour l'heure que le volume II, celui portant sur les dernières décennies d'existence de l'URSS (mais je ne désespère pas de trouver bientôt le volume I,



celui portant sur la période s'étendant de 1927 à 1964...), mais il est déjà fort riche et passionnant.

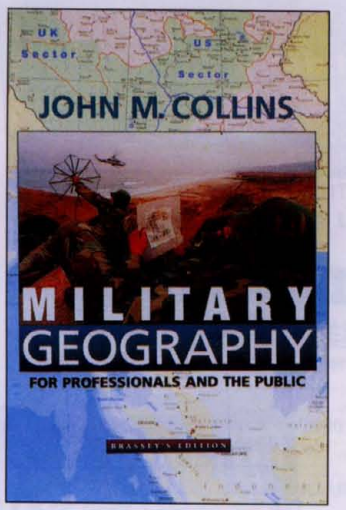
Les textes traduits dans cette série ont en effet fait fantasmé pendant longtemps les experts occidentaux, car ils étaient publiés dans la très confidentielle revue de l'état-major soviétique et ils sont offerts ici pour la première fois au grand public. Après plusieurs articles datant de la seconde moitié des années 60, et qui marquent un renouveau de la pensée soviétique en matière d'art opérationnel (après la glaciation stalinienne de la pensée militaire, à la suite de la « Grande Guerre patriotique »), une deuxième série d'études tente d'inté-



LA CAMPAGNE DE POLOGNE

Le nouvel « Album historique » des éditions Heimdal est consacré à un sujet très intéressant et trop peu traité : la campagne de Pologne (sept.-octobre 1939). En plus de la présentation de force en présence et du détail des opérations, cet ouvrage de près de 500 pages présente le contexte diplomatique qui précède l'invasion et les intentions stratégiques des belligérants. *La campagne de Pologne* se distingue surtout par une iconographie remarquable, avec des photos superbes et pratiquement jamais vues sur l'armée allemande et polonaise (mais les légendes sont loin d'être à la hauteur, d'une consternante banalité...). Malheureusement, les cartes sont, comme trop souvent avec cet éditeur, en noir et blanc et d'une réalisation médiocres. Enfin, le chapitre sur les opérations du côté de l'armée rouge est également trop court, on le regrette.

La campagne de Pologne : en vente à la librairie A&C, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01 47 00 68 72.



grer dans une nouvelle théorie militaire soviétique les avancées technologiques de cette fin du XX^{e} siècle (armes dites « intelligentes », etc.), mais également de repenser en profondeur le concept d'art opératif en réétudiant ses origines, sa naissance, et ses raisons d'être.

Enfin, une troisième partie rassemble des articles écrits durant les toute dernières années d'existence de l'URSS. Fait particulièrement intéressant, tous mettent alors l'accent non plus sur les opérations de type offensif, mais bien sur celles de type défensif ! On voit alors que le dogme stupidement rigide (et fondamentalement stalinien) de l'offensive était lui aussi entamé par les conceptions réalistes mises à l'honneur par la Perestroïka gorbatchévienne et que la souplesse de pensée commençait à agir également dans le domaine des doctrines militaires. Il faut croire cependant que c'était trop tard pour changer quoi que ce soit ; les déboires subis par l'armée russe lors de la première guerre de Tchétchénie, en 1993-94, prouvèrent bien que les états-majors issus de l'ex-armée soviétique avaient encore beaucoup de chemin à parcourir dans cette direction (et les sinistres événements en cours aujourd'hui dans la même région ne tendent guère à nous faire changer d'avis).

LOUIS CROCQ

LES TRAUMATISMES PSYCHIQUES DE GUERRE

EDITIONS ODILE JACOB

De la géographie au renseignement

Military Geography : for Professionals and the Public, de John M. Collins (publié chez Brassey's), est un gros manuel bourré d'illustrations, de cartes, de schémas, etc. On dispose là de deux outils : un cours de géographie permettant de réviser toutes les notions de base de cette discipline souvent considérée comme la cousine de l'histoire, et des considérations (à travers de nombreux exemples historiques) sur les liens existant entre les conditions géographiques (tant humaines que physiques) et les conditions de mise en œuvre de l'art militaire. Un ouvrage de référence fort utile pour les pratiquants du jeu d'histoire.

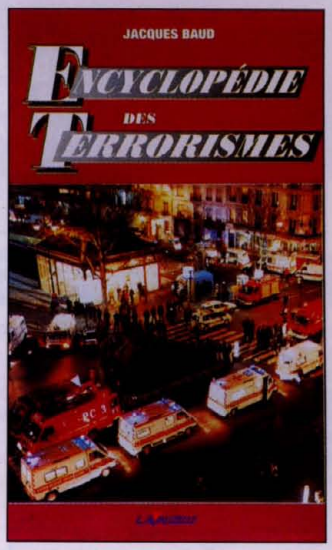
Le psychiatre des armées Louis Crocq nous propose une nouvelle étude sur l'homme au combat avec ***Les Traumatismes psychiques de guerre*** (éditions Odile Jacob). Même si l'auteur cherche avant tout à écrire un ouvrage « utilitariste », destiné à ceux de ses collègues confrontés à des cas cliniques de ce type, et si, par conséquent, une bonne partie du livre est constituée de considérations professionnelles et médicales hautement « techniques » (mais malgré tout assez facilement lisibles), il n'en reste pas moins que nous disposons là d'une excellente et très complète étude sur ce sujet inépuisable. Mais l'un des intérêts majeurs de cet ouvrage réside selon moi dans le fait que Crocq illustre presque systématiquement ses considérations d'exemples tirés de sa propre expérience (ou de celle de ses collègues) et surtout dans le fait qu'il consacre les deux premiers chapitres à des analyses historiques destinées à former le socle de toute sa réflexion. Le premier chapitre nous fait ainsi nous pencher sur la guerre du Vietnam, et le second sur « les leçons de l'histoire » ; pour Crocq, « *les troubles psychiques du combat étaient connus depuis longtemps* » et, pour étayer cette affirmation, il n'hésite pas à remonter très loin dans le passé (fascinantes analyses psychiatriques d'Hérodote ou de Shakespeare !). Une passionnante mise en perspective.

Certains d'entre vous connaissent sans doute déjà l'excellente collection des « Abécédaires », publiée par les éditions Flammarion. À ma connaissance, elle ne comprend aucun titre en rapport avec les questions militaires ; en revanche, elle vient de s'enrichir d'un sympathique petit volume intitulé ***L'Abécédaire du cheval***. Et tous ceux qui, comme moi, sont passionnés par l'histoire de la cavalerie y trouveront nombre d'informations fort utiles (dans notre monde moderne et urbanisé, les connaissances sur cet animal sont en effet fort restreintes et ne font plus partie de notre culture...). Un ouvrage qui plaira aux figuristes ainsi d'ailleurs qu'à tous les joueurs d'histoire amateurs des périodes historiques précédant le XX^{e} siècle (après tout, la cavalerie a en effet constitué un fait tactique, mais également social majeur pendant près de quatre millénaires d'histoire humaine !).

Expert désormais reconnu dans le monde francophone des questions de renseignement, le lieutenant-colonel de l'armée suisse Jacques Baud, qui nous avait déjà offert une excellente *Encyclopédie du renseignement et des services secrets* (dont nous avions rendu compte dans ces colonnes, qu'il s'agisse de la première ou de la seconde édition), récidive cette fois avec une ***Encyclopédie des terrorismes***, de nouveau publiée chez Lavauzelle. Tout est dans le titre : l'auteur nous montre en effet que ce qu'un public crédule et volontiers avide de simplisme range sous une appellation unique (« le » terrorisme...) recouvre en réalité une multitude de mouvements, de groupes, mais également d'objectifs, de buts, d'idéologies. En bref, il y a « des » terrorismes constituant une nébuleuse diffuse, floue, bien souvent insaisissable, au sens propre comme au sens figuré...

Ce livre ambitionne de présenter tous les mouvements terroristes extrémistes contemporains, leur histoire, leurs dirigeants, leurs armes, leurs structures et leurs stratégies, du narco au cyber-terrorisme, des Kurdes aux protecteurs des animaux, de l'ETA aux Tigres tamouls, en passant par les différentes mafias (la liste est immense !). Un ouvrage de référence pour mieux comprendre non seulement le monde d'aujourd'hui et de demain, mais également les nouvelles formes que prend chaque jour un peu plus la stratégie mondiale.

Dans un domaine très proche, les éditions L'Harmattan ont lancé, il y a de cela quelques mois



une revue universitaire spécialisée (et non pas un « magazine »...) qui a pour titre : ***Renseignement et opérations spéciales***. Elle est consacrée à l'ensemble des domaines dits de la « guerre secrète », qu'il s'agisse de se renseigner, d'agir ou d'influencer : renseignement et contre-espionnage, actions clandestines et opérations spéciales, interceptions et décryptement, guerre psychologique et mystification. Son ambition est « *de contribuer à une connaissance plus approfondie de ces sujets et à la diffusion d'une culture du renseignement en France* ». Le numéro 1 contient les articles suivants : « La tradition et la pratique du renseignement chez les Vikings », « L'organisation et l'unification des services de renseignement français en Indochine et en Chine (1940-1944) », « L'autre Ultra. Magic : les décryptements américains pendant la Seconde Guerre mondiale », « Contribution des forces spéciales à une mission d'interdiction stratégique : l'exemple des SAS français en Bretagne (juin 1944) », « Un nouveau concept d'emploi des forces spéciales : les SAS français et l'opération Amherst (Hollande, avril 1945) », « Les forces spéciales soviétiques (1917-1991) ». Saluons ici cette heureuse initiative et attendons avec impatience les numéros suivants. ❐

En direct des Etats-Unis et du monde entier

Les meilleurs titres internationaux en Défense et Questions Militaires

Rapports officiels • Manuels de l'US Army • Histoire militaire
Doctrine • Systèmes d'armes • Intelligence • Wargaming

•

Tous ouvrages étrangers sur commande
Fret aérien hebdomadaire des Etats-Unis

•

Bulletin signalétique gratuit sur simple demande à
WORLD DATA – 10, rue Nicolas Flamel 75004 PARIS
Tél. : 01. 42. 78. 05. 78 – Fax : 01. 42. 78. 14. 72
Librairie ouverte du lundi au samedi de 10 h à 18 h 30.

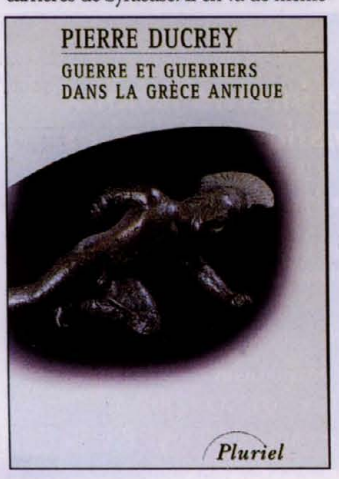
LA GUERRE À L'AGE CLASSIQUE

Pour accompagner le jeu en encart de ce numéro, voici une sélection des publications les plus récentes et les plus intéressantes sur l'apogée de la phalange et son déclin face à la légion romaine. Nous vous proposons également un éventail des titres de chez Osprey, facilement accessibles.

De la Barbarie des Grecs

Le travail d'anthropologie historique d'André Bernand, ***Guerre et violences dans la Grèce antique***, chez Hachette, nous fait découvrir, derrière la beauté hellénique et un art de vivre idyllique, des réalités bien cruelles. L'auteur nous décrit d'abord l'envers du décor ; un monde où l'apprentissage de la violence et de la guerre est omniprésent. D'ailleurs, poètes et philosophes en sont les plus parfaits conteurs. Sur cette terre rude, contraignante par son climat et ses séismes, l'homme grec doit être avant tout un combattant à l'image d'Héraklès. Homère, par exemple, a créé des héros guerriers qui ne répugnent pas à la violence gratuite, tel Ulysse se vengeant des prétendants.

L'exercice de la violence, c'est aussi la guerre qui fait l'objet de la deuxième partie du livre. Sparte bien sûr est étudiée, mais aussi Athènes. Les batailles décisives du monde grec sont aussi de grandes tueries comme Platées (479 av. J.C.) où Hérodote raconte le massacre de l'armée perse. La guerre du Péloponnèse est l'occasion de traitements cruels infligés aux prisonniers, comme pour les Athéniens capturés après la désastreuse expédition de Sicile et envoyés dans les latomies, sinistres carrières de Syracuse. Il en va de même pour Alexandre qui, loin de se comporter en vainqueur magnanime, massacre ou réduit en esclavage les défenseurs de Tyr, coupables de lui avoir tenu tête trop longtemps.



En fait, comme le montre l'auteur dans la dernière partie du livre, loin d'être le berceau paisible de notre civilisation, le monde grec antique connaît surtout la loi du plus fort. Pillages, otages, esclavage, déplacement de populations, etc., font partie du monde grec. Bref, à l'image d'Athéna, le monde grec mélangeait bien sagesse et violence.

Une approche classique de la guerre

Toujours chez Hachette, la collection Pluriel publie un petit livre économique et très complet, ***Guerre et guerriers dans la Grèce antique*** de Pierre Ducrey. Il s'agit d'une réédition d'un ouvrage datant de 1985 avec une remise à jour de la bibliographie sur la question. Des adresses de site web sont également fournies. Compagnon indispensable du travail d'André Bernand, il s'attache avant tout aux aspects techniques et tactiques de la guerre tels que la désormais célèbre « révolution hoplitique » ou l'invention de la trière. Le choc de la phalange et de la légion est brièvement présenté mais les périodes classiques et hellénistiques sont bien couvertes par les dix chapitres du livre.

Des sujets méconnus ne sont pas négligés avec d'intéressants passages sur la logistique et les « services de santé ». Les particularités des mondes grecs et hellénistiques sont évoquées : mercenaires, butin et rôle des dieux.

Arms and armor of the Greeks de A.M. Snodgrass édité par The John Hopkins University Press nous dresse un austère mais riche panorama de l'évolution des équipements guerriers de la Grèce antique. L'auteur n'est rien moins que professeur d'archéologie à l'université de Cambridge. Comme pour l'ouvrage de P. Ducrey, il s'agit d'une réédition augmentée d'une postface qui fait le point sur les recherches portant sur les cinq périodes étudiées par l'auteur, depuis les Mycéniens jusqu'à la Macédoine. Si l'étude aborde également « la Grande Grèce », elle passe rapidement sur les Diadoques et la fin de la phalange sous les coups de la légion romaine. Néanmoins, ce travail érudit, au sens noble du terme, basé sur des sources écrites et sur l'archéologie, nous éclaire sur les raisons réelles des succès des Grecs contre les Perses, qui tiennent plus d'une supériorité de l'équipement guerrier individuel que d'une infériorité des civilisations « barbares » face au monde grec.

Va dire à Sparte...

Le monde grec fait l'objet d'assez peu de parutions chez Osprey. Notons tout de même le n° 7 de la série Elite : ***The Ancient Greeks***. Cette étude couvre la période entre les Guerres médiques et la conquête macédonienne ou, plus exactement, l'Age classique avec, bien sûr, la guerre du Péloponnèse. L'évolution de l'armée hoplitique vers une force « interarmes » occupe une place primordiale. En fait, les troupes montées et l'infanterie légère sont très peu représentées. Le lecteur pourra découvrir des aspects méconnus de l'histoire grecque comme ces Olympiades de 364 qui dégénèrent en batailles rangées entre les Eléens et les Arcadiens.

Les campagnes d'Alexandre ne font l'objet que de deux titres : ***Alexander 334-323 BC*** nous relate l'expédition du jeune roi de Macédoine depuis son départ vers l'empire perse jusqu'à sa mort à Babylone. Les grandes batailles sont succinctement présentées, Granique, Issos, Gaugamèles... Il nous paraît un peu réducteur qu'une telle campagne (11 ans !) ne fasse l'objet que d'un seul ouvrage ! Dans la série Men-at-Arms, ***Army of Alexander the Great*** nous fait découvrir l'armée « macédonienne » avec de superbes illustrations d'Angus McBride. Malheureusement, à ce jour, aucun titre portant sur la période hellénistique n'existe.

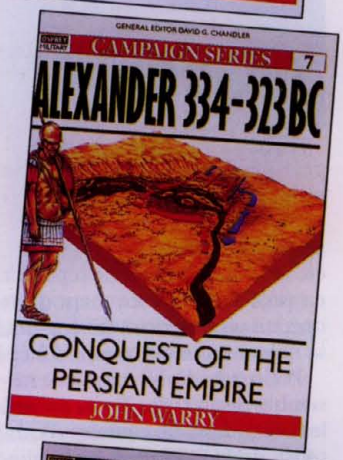
Osprey nous offre en revanche une splendide palette sur les guerres puniques avec d'abord le Campaign n° 36 : ***Cannae 216 BC : Hannibal smashes Rome's army***. Loin de se limiter à cette seule bataille, l'ouvrage couvre toute la campagne d'Italie du chef carthaginois à partir du franchissement des Alpes. Les batailles du Tessin, de la Trébie et du lac Trasimène sont successivement présentées ainsi que la stratégie de harcèlement du dictateur Fabius. La préparation et le déroulement de la bataille de Cannes proprement dite ne concernent que 18 des 96 pages ! Il faut rappeler que cette écrasante défaite ne changea rien, au contraire, à la détermination romaine. Loin d'être une bataille décisive pour les Carthaginois, elle n'a fait que prolonger le conflit.

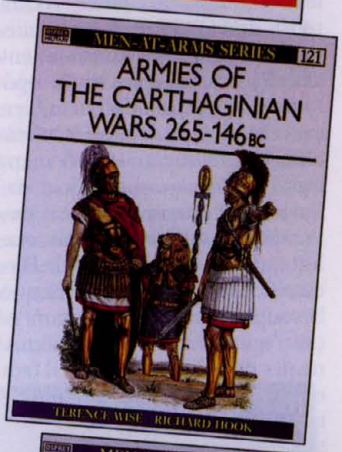
Sur le même thème, nous trouvons ***Armies of the Carthaginian Wars, 265-146 BC***. Un bon panorama des différents combattants qui met en exergue la variété ethnique des troupes carthaginoises, où les cavaliers numides voisinent avec des fantassins celtes ou samnites. Quel dommage toutefois que ce travail reste muet sur la révolte des mercenaires carthaginois après la 1re guerre punique, avec Spendius, Mâtho et Salaambô, magnifiquement contée par Flaubert !

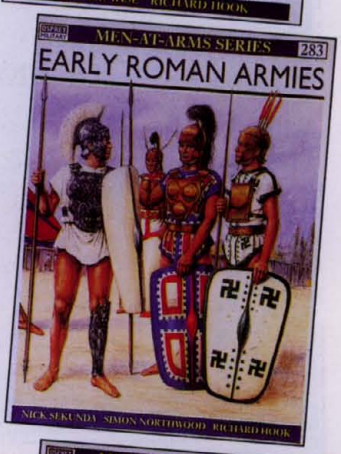
Ajoutons le Men-at-Arms n° 180 ***Rome's enemies 4 : Spanish armies*** ou comment la ténacité et la méthode romaines réussirent à vaincre des guerriers courageux mais mal organisés. Hannibal fait d'ailleurs appel à leurs services. Une splendide iconographie signée Angus McBride illustre une étude très complète. En effet, une chronologie détaillée voisine avec une excellente présentation du siège de Numance où, en 134-133, Scipion Emilien, petit-fils du vainqueur d'Hannibal, met un terme à une série de défaites romaines et brise par son triomphe la résistance celtibère. Après quelques années de guérilla, la péninsule ibérique peut entrer dans l'ère de la Pax Romana.

Early Roman Armies enfin nous expose l'évolution de l'armée romaine depuis les temps légendaires – avec un « portrait » de Romulus et Rémus ! – jusqu'au choc entre la légion et l'armée épirote. L'ouvrage s'intéresse surtout aux guerres contre les Gaulois et les Italiens, dont les Samnites présents sur la couverture. La lente évolution de l'armée romaine nous est révélée, donnant encore plus de poids au vieil adage qui veut que « Rome ne s'est pas faite en un jour ». La rencontre avec Pyrrhus et ses éléphants ne couvre malheureusement que quelques pages.

Philippe NAUD







DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP16 5LA - Angleterre

Tél: 00 44 1291 625 780 (8 H À 18 H LUNDI - SAMEDI) Fax: 00 44 1291 627 046 (24H/24)

LIGNE TÉLÉPHONIQUE DIRECTE EN FRANÇAIS Internet : www.duchet.com

99% DES COMMANDES REÇUES AVANT 15.00H SONT EXPÉDIÉES LE JOUR-MÊME EN "URGENT"

AFIN D'ASSURER UNE ENTIÈRE COMPATIBILITÉ AVEC LES PATCHES ET SCÉNARIOS ORIGINAUX DES ÉDITEURS U.S. ET G.B, TOUS LES TITRES CI-DESSOUS SONT DES VERSIONS ORIGINALES U.S. OU G.B.

Versions CD ROM PC **Prix en Francs Français - T.T.C. ET FRAIS D'ENVOI URGENT COMPRIS**

TOUS LES TITRES DE CETTE PAGE SONT DES ÉDITIONS ORIGINALES AVEC MANUELS ORIGINAUX IMPRIMÉS

NOUVEAUTÉS DISPONIBLES

- ALPHA CENTAURI *DATA* : Sid Meier's ALIEN CROSSFIRE ..... 175 F
- AVALON HILL DIPLOMACY ..... 325 F
- BATTLEZONE 2 (Activision) ..... 325 F
- CHAMPIONSHIP MANAGER 99/2000 (Eidos) ..... 275 F
- CHESSMASTER 7000 (Mindscape) ..... 275 F
- CLOSE COMBAT 4 (Mindscape) ..... 325 F
- CLUEDO 3 Chronicles : FATAL ILLUSION (Hasbro) ..... 275 F
- CODE NAME EAGLE (Take 2) ..... 295 F
- FLANKER 2.0 (S.S.I.) ..... 325 F
- GABRIEL KNIGHT 3 (Sierra) ..... 325 F
- HALF-LIFE *DATA* OPPOSING FORCES ..... 225 F
- Heroes of Might & Magic 3 *DATA* : ARMAGEDDON'S BLADE (3DO) ..... 175 F
- HIDDEN & DANGEROUS *DATA* ..... 135 F
- INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE (Lucas) ..... 325 F
- JANE'S U.S.A.F. (Electronic Arts) ..... 325 F
- MONOPOLY 2 + Editor (Hasbro) ..... 315 F
- MORTYR 2093-1944 (H.D.I.) ..... 275 F
- NATIONS FIGHTER COMMAND (GTI) ..... 325 F
- NOCTURNE (Take 2) ..... 325 F
- Panzer Campaigns SMOLENSK '41 (HPS Simulations) ..... 375 F
- PANZER ELITE (GTI) ..... 325 F
- PANZER GENERAL 3D ASSAULT (S.S.I) ..... 295 F
- PHARAOH (Sierra) ..... 325 F
- SPECIAL OPS 2 (Take 2) ..... 275 F
- STAR TREK HIDDEN EVIL (Activision) ..... 275 F
- THEME PARK WORLD (Electronic Arts) ..... 325 F
- WARGAMER NAPOLEON 1813 (Empire) ..... 325 F

Wargamer Napoleon 1813 est comme TOUS nos produits, compatible avec les PC français

ABACUS - Modules pour FLIGHT SIM 98 et COMBAT FLIGHT SIMULATOR

- FS ACTION SCENERY (FS 98) ..... 275 F
- FLIGHT DECK BLUE ANGELS (FS 98 et Combat FS) ..... 275 F
- COPILOT V2 (FS 98) ..... 275 F
- DANGEROUS AIRPORTS (FS 98) ..... 275 F
- PACIFIC THEATRE (Combat FS) ..... 275 F
- INSTANT PLANE MAKER + AROUND THE WORLD (FS 98) ..... 275 F
- FLIGHT BAG (FS 98) ..... 135 F
- AIRCRAFT FACTORY 99 (FS 98) ..... 285 F
- BATTLE FOR MIDWAY (Combat FS) ..... 295 F
- AIRPORT & SCENERY DESIGNER v 2 (FS 98) ..... 345 F
- CUSTOM PANEL DESIGNER (FS 98) ..... 265 F
- AIRCRAFT ANIMATOR (FS 98) ..... 265 F
- WINGS OVER CHINA (Combat FS) ..... 295 F

TOUJOURS DISPONIBLES

- GREAT BATTLES COLLECTOR'S EDITION + EDITOR (avec manuel !) ..... 315 F
- AGE OF EMPIRES 2 [AGE OF KINGS] (Microsoft) ..... 325 F
- ARMORED FIST 3 (Novalogic) ..... 325 F
- BALDUR'S GATE + TALES OF THE SWORD COAST ..... 325 F
- BATTLE OF BRITAIN (Talonsoft) ..... 325 F
- CIVILIZATION 2 : TEST OF TIME (Microprose) ..... 325 F
- CLOSE COMBAT TRILOGY (1 + 2 + 3) Compilation (Microsoft) ..... 325 F
- EASTERN FRONT (Talonsoft) ..... 65 F
- EASTERN FRONT + MISSION PACK 1 (avec manuel 200 pages) ..... 145 F
- EASTERN FRONT 2 (Talonsoft) avec manuel 244 pages ..... 325 F
- F.A. PREMIER LEAGUE MANAGER 2000 (Electronic Arts) ..... 195 F
- FIGHTING STEEL (S.S.I.) ..... 255 F
- FORCE 21 (Take 2) ..... 295 F
- HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 (3DO) ..... 325 F
- HIDDEN and DANGEROUS + DATA (Talonsoft) ..... 325 F
- IMPERIALISM 2 (PC et MAC) (S.S.I.) ..... 255 F
- JAGGED ALLIANCE 2 GUÉRILLA (Sirtech) ..... 315 F
- LUFTWAFFE COMMANDER (S.S.I.) ..... 325 F
- MADDEN NFL 2000 (Electronic Arts) ..... 325 F
- MIG ALLEY (Empire) ..... 325 F
- MIGHT AND MAGIC 7 ..... 325 F
- NORTH vs SOUTH (Interactive Magic) ..... 295 F
- OPERATIONAL ART OF WAR + DATA BATTLE PACK 1 ..... 325 F
- OPERATIONAL ART OF WAR 2 (Talonsoft) avec manuel 180 pages ..... 325 F
- RAILROAD TYCOON 2 GOLD ..... 295 F
- REVENANT (Eidos) ..... 325 F
- ROGUE SPEAR (Take 2) ..... 325 F
- ROLLER COASTER TYCOON DATA (Hasbro) ..... 135 F
- *Double pack :* ROLLER COASTER TYCOON + DATA ..... 325 F
- SEVEN KINGDOMS 2 (3DO) ..... 325 F
- SHADOW COMPANY (Sinister Games /Ubisoft) ..... 325 F
- SPIRIT OF SPEED 1937 (Hasbro) ..... 325 F
- STAR TREK BIRTH OF FEDERATION (Microprose) ..... 325 F
- STAR FLEET COMMAND (Interplay) ..... 325 F
- SYSTEM SHOCK 2 (Electr. Arts) ..... 325 F
- WARHAMMER 40000 RITES OF WAR (S.S.I) ..... 295 F
- WESTERN FRONT (Talonsoft) avec manuel 236 pages ..... 295 F

PROMOS et SURPLUS (pas des OEM !) v.o. + manuels originaux imprimés

- STEEL PANTHERS 2 (v.o. avec manuel !) + CAMPAIGNS DISK ..... 95 F
- AIR WARRIOR 3 + manuel 164 pages ..... 95 F
- BEAST WARS TRANSFORMERS (Hasbro) ..... 75 F
- BUCCANEER (S.S.I.) ..... 85 F
- GRAND PRIX MANAGER F1 (Microprose) ..... 45 F
- F1 GRAND PRIX 2 (Microprose) ..... 85 F
- FIELDS OF FIRE: War along the Mohawk (Empire) ..... 95 F
- HISTORY OF THE WORLD (Avalon Hill) ..... 95 F
- iM1A2 ABRAMS + WARBIRDS + manuel 190 pages ..... 49 F
- INDUSTRY GIANT (Int Magic) ..... 95 F
- iPANZER 44 + manuel 164 pages ..... 49 F
- JANE F-15 + manuel 400 pages ..... 125 F
- KNIGHTS & MERCHANTS (Int. Magic) ..... 95 F
- MALKARI (Int. Magic) ..... 95 F
- PACIFIC GENERAL (S.S.I.) ..... 95 F
- PANZER COMMANDER (S.S.I.) ..... 95 F
- PAX IMPERIA Eminent Domain (THQ) ..... 45 F
- PEOPLE'S GENERAL (S.S.I.) ..... 95 F
- RECOIL (Westwood Studios) ..... 95 F
- REDLINE Gang Warfare 2066 (Accolade) ..... 95 F
- Sid Meier GETTYSBURGH + manuel 210 pages ..... 125 F
- STAR TREK The next Generation [MS DOS] ..... 45 F
- SU 27 FLANKER COMMANDER 1.5 + DATA + Editor ..... 95 F
- TOM CLANCY POLITIKA (Mindscape) ..... 75 F
- TOP GUN FIRE AT WILL (Microprose) ..... 45 F
- TRIBAL RAGE (Talonsoft) ..... 65 F
- WARWIND 2 HUMAN ONSLAUGHT + Editor + manuel 130 pages ..... 85 F

Consultez notre site www.duchet.com qui contient tous nos produits

Validez les options JAVA de votre browser - Jusqu'à 300 connections simultanées - Pas de bannières !

Paiement sécurisé - Réservez les titres attendus - Les paiements ne sont encaissés qu'au moment de l'expédition.

Si vous avez une carte de crédit internationale VISA / MASTERCARD, téléphonez-nous EN FRANCAIS ou faxez le bon de commande ci-dessous, ou commandez par e-mail à wargames@duchet.com. Sinon, joignez votre règlement -chèque ordinaire Français- au coupon ci-dessous.

Bon de commande à retourner à DUCHET COMPUTERS - 51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP16 5LA - ANGLETERRE

Rédigez sur papier libre ou photocopiez si vous ne voulez pas mutiler votre exemplaire de VÆ VICTIS n° 30

TITRE	PRIX
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

☺ ☺ Frais de port COMPRIS ☺ ☺ TOTAL _____

NOM .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Code Postal .....

Ville .....

Pays ..... Signature:

Règlement [ ] chèque bancaire Français [ ] Carte Visa /Eurocard _____/_____/_____/_____ **Validité** ____/____

Commande minimum 100 F - Catalogue complet gratuit joint à chaque commande, disponible séparément contre 6 timbres à 3 FF

Nous expédions -sans aucun supplément- les produits ci-dessus par AVION vers le MONDE ENTIER

e-mail wargames@duchet.com ☺☺☺☺☺ -> Site Internet paiement sécurisé : www.duchet.com

LES REGLES DE JEU AVEC FIGURINES

Des sujets originaux pour ce premier numéro de l'an 2000 : des listes d'armées pour la haute antiquité, des livrets historiques sur le conflit hispano-américain de 1898 et une règle pour le combat aérien seconde guerre mondiale.

Jean-Philippe IMBACH

Chariot Wars est la nouvelle extension pour la règle ***Warhammer Ancient Battles***, présentée en détail dans le numéro 23 de *Vae-Victis*. Comme son nom l'indique, ce livret de plus de soixante pages fournit des listes d'armées pour la période « biblique », quand le char de combat régnait sur les champs de bataille. De fait, les amateurs du genre trouveront neuf listes, des Sumériens aux Babyloniens, en passant par les populaires Hittites, Égyptiens ou Assyriens.

Disons le franchement, même si le nombre de listes est relativement faible, cet opuscule est très séduisant et se lit avec un réel plaisir. Les illustrations sont fort nombreuses, la présentation est aérée et huit pages en couleur présentent de superbes photos de figurines et des planches uniformologiques. Par ailleurs, le texte fourmille de détails historiques bien utiles à un débutant. On est loin de l'austérité du « Book I » de *DBM*. De fait, vous trouverez, pour chaque liste, en plus des caractéristiques des troupes, un bref historique sur cette civilisation, des encadrés sur son organisation militaire et ses tactiques de combat, ainsi qu'un mini guide pour la peinture des figurines de cette peuplade.

Un point fort intéressant est l'introduction de la « nouvelle chronologie » : à la lumière de récentes recherches, il apparaît en effet que les dates de nos manuels scolaires ne sont pas tout à fait justes. Ainsi, la bataille de Kadesh se serait produite en 941 avant J.-C. et non en 1280, la chute de Troie en 910 au lieu de 1200. Bien que ce soit un bouleversement, l'argumentation développée dans le livret porte et cette « erreur » de trois siècle semble plausible.

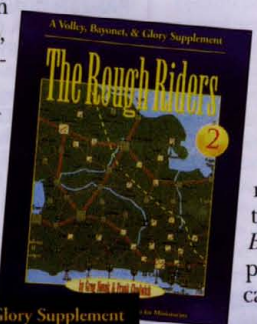
Le nombre de listes abordées dans *Chariot Wars* peut paraître faible, surtout en regard de la pléthore disponible dans les ouvrages *WRG*, mais, en mélangeant habilement informations historiques et informations spécifiques à *Warhammer Ancient Battles*, l'auteur a réussi à faire un ouvrage qui ravira tous les amateurs de cette période très populaire... même ceux qui jouent habituellement à *DBM* !

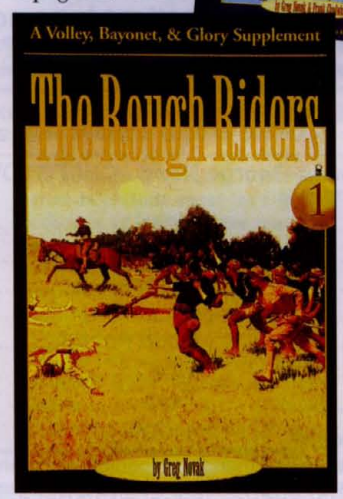
Chariot Wars, listes d'armées pour *Warhammer Ancient Battles*. Publiées en anglais par *Warhammer Historical Wargames*. Prix indicatif : 115 F.

The Rough Riders

En deux fascicules et plus d'une centaine de pages au total, ***The Rough Riders*** nous fait découvrir un conflit très peu connu en France. En 1895, les Cubains se révoltent contre l'Espagne, le conflit s'internationalise quatre ans plus tard avec l'intervention des États-Unis. Cette guerre hispano-américaine aboutit à l'indépendance de l'île, sous protectorat américain il est vrai, et à l'effondrement de l'empire colonial espagnol. L'Oncle Sam récupère Porto Rico, Guam et les Philippines.

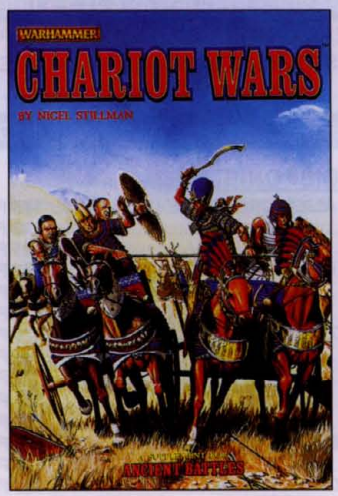
Le premier volume fournit un historique du conflit, étudie en détail les armées des belligérants – cubains, espagnols, volontaires et réguliers américains – et propose un scénario pour la bataille de San Juan, le 1er juillet 1898. Ce dernier est prévu pour la règle *Volley & Bayonet* (cf. VV n° 2). Le second volume est plus orienté « jeu d'histoire » : les joueurs trouveront donc les caractéristiques, en terme de jeu, des différents protagonistes, des indications uniformologiques, pour la peinture des figurines, deux scénarios supplémentaires, ainsi qu'une campagne complète, avec support naval, sur la conquête de la partie occidentale de l'île de Cuba.





The *Rough Riders* offre un panorama fort complet de ce conflit qui marque les débuts de l'hégémonie des États-Unis aux Antilles. Les amateurs en mal d'exotisme seront ravis par ces ouvrages très intéressants. Qui plus est, la firme *Old Glory* produit une large gamme de figurines 25 mm spécialement pour cette période. À vos pinceaux !

The Rough Riders, volume I et II, fascicules historiques pour *Volley & Bayonet*. Publiés en anglais par *Glory Press*. Prix indicatif : 120 F le volume.



Wings of Fire

Wings of Fire se propose de simuler les combats aériens de la seconde guerre mondiale, chaque participant manœuvrant un avion au 1/300. Le livret comporte plus d'une soixantaine de pages en noir et blanc, mais les règles proprement dites en occupent moins de vingt. Les suivantes proposent des scénarios, un exemple exhaustif (plus de deux pages !), deux feuilles de résumé et d'aides de jeu, et surtout les caractéristiques techniques de près de deux cents avions du dernier conflit mondial, des chasseurs monoplace au bombardiers lourds. Vous pourrez donc aligner non seulement des modèles de légende – 109, Spit, Yak, etc. –, mais aussi des appareils bien plus rares, comme les IAR 80 roumains ou les Boomerang australiens, sans oublier les avions français de la campagne de 1940.

Chacune de ces fiches techniques regroupe un nombre conséquent de paramètres qui influent sur les aptitudes de l'appareil à manœuvrer à basse, moyenne ou haute altitude, à grimper ou piquer plus ou moins vite, etc. Par exemple, un Farey Battle poussif grimpera de trois niveaux (soit cent cinquante pieds réels) par tour, quand un Messerschmitt 163, à moteur fusée, en gagnera quarante dans le même temps... Vous trouverez aussi les caractéristiques de l'armement, avec leur efficacité en fonction de la portée et des angles de tir.

Attention, malgré le nombre important de chiffres, l'ensemble est clairement résumé sur une fiche synthétique et les mécanismes de jeu sont très simples, à peine plus complexes que ceux du ***Grand Cirque*** (cf. VV n° 25). La grande différence provient de la simultanéité des mouvements : chaque joueur doit noter, en secret (sauf pour les appareils poursuivis qui doivent indiquer leur direction générale), le mouvement de son appareil pour le tour. Puis, les mouvements sont résolus simultanément.

Ensuite, lorsque deux adversaires sont à portée, les tirs sont résolus, à l'aide d'un dé à dix faces et de quelques tableaux de résultats, dont un pour les résultats « critiques » : l'avion peut exploser, perdre du carburant, perdre de la vitesse, etc. Une fois les mécanismes de base acquis, une douzaine de règles optionnelles – collisions, effets des nuages, « as », etc. - vous permettront de simuler plus finement les duels aériens.

Wings of Fire est une règle claire, simple, complète. La jouabilité est excellente et les amateurs de combat aérien trouveront matière à assouvir leur passion. Scramble ! Scramble ! Sautez dans votre Tempest et sus aux Huns !

Wings of Fire, règle pour les combats aériens de la seconde guerre mondiale. Publiée en anglais par *Emperor's Press*. Prix indicatif : 120 F.

Remerciements à Philippe Lempereur et Jean-Christophe Prudhon.

WATERLOO 1815

Borgo Dei Cappuccini 29. Mail Boxes 231
57126 Livorno Italie
Tél./Fax. : 00390. 586. 864. 596

HAT 1/72 41 F

Eléphants carthaginois
Catapultes romaines

HAT 1/32 48 F

Eléphants carthaginois

PRODUCTION ORIGINALE REAMSA « 1969 » 1/32

11 Légions romaines ..... 72 F
5 Cavaliers romains ..... 72 F
Char romain avec 4 chevaux ..... 82 F
4 Cavaliers français (différentes poses) 1815 ..... 38 F
6 Guerriers celtes ..... 41 F
12 Guerriers aztèques ..... 78 F
7 Conquistadors à pied ..... 47 F
5 Conquistadors à cheval ..... 72 F
1 canon + 2 canonniers 1815 ..... 38 F
4 Indiens à cheval ..... 58 F
3 Cavaleries US à cheval ..... 44 F
12 Figurines de Little Big Horn ..... 78 F
6 Guerriers + Roi Richard ..... 41 F
Château médiéval composé de 6 tours,
2 portes et 8 murailles pour ..... 779 F
6 Guerriers à pied maures ..... 40 F
4 Maures à cheval ..... 38 F
6 Guerriers à pied + Roi Arthur ..... 47 F
3 Chevaliers du roi Arthur ..... 44 F
3 Chevaliers du roi Richard ..... 44 F
5 Trappeurs ..... 34 F
5 Guerriers à pied du Cid ..... 34 F
4 Chevaliers du Cid ..... 38 F
6 Chameaux arabes et Lawrence ..... 118 F
10 Guerriers arabes à pied ..... 68 F
6 Turcs à pied 1914 ..... 41 F

SERIE ORIGINALE BRITANNIQUE 1971

5 Guerriers Guerre de Troie ..... 85 F

REEDITION ORIGINALE DE AIRFIX par IMEX

7e Cavalerie 1/32 ..... 110 F

SERIE ORIGINALE AIRFIX « BATAILLES » 1/72

D. Day 1944 défense allemande ..... 169 F
D. Day 1944 attaque alliée ..... 169 F
El Alamein défense allemande ..... 169 F
El Alamein attaque alliée ..... 169 F
Japonais Guadalcanal ..... 152 F
Américains Guadalcanal ..... 152 F

SERIE ORIGINALE ATLANTIC 1968 1/72 34 F

Cavalerie grecque - Armée grecque
Char grec - La vie grecque
Cavalerie égyptienne
Armée égyptienne

BOITE ORIGINALE ATLANTIC DE 1970

1/72 moules originaux non disponibles
Guerre de Troie ..... 85 F
Cavalerie romaine 68 F - Char romain 68 F
Légion romaine ..... 68 F
Gladiateurs ..... 68 F
Pharaon ..... 34 F
Hors-la-loi et shérif 41 F - Camp US 51 F
Camp apache 41 F - Brigade indienne 41 F
Cowboys 41 F - Carabiniers 41 F

BOITES MOYENNES 1/72

Hors-la-loi 85 F - Sitting Bull 85 F
Camp US 102 F - Camp apache 85 F

DECORS 1/72

Abilène 238 F - Le ranch 119 F
Wagon de pionniers 271 F - La passe indienne 119 F
Fort Riley 271 F - Chasse au bison 68 F
Trappeurs 119 F - Le Sphinx 508 F
Mitrailleuse Gatling 508 F TRES RARE ! ! ! !
Flotte égyptienne + guerriers 508 F

ATLANTIC 1/32

Camp US 237 F - Guerre de Troie 237 F
La ruée vers l'or 136 F - Armée rouge 119 F
Jeeps allemandes 169 F - M113 102 F
Sidecars allemands 169 F - Paras 85 F
Cavalerie grecque 237 F - Pharaon 169 F
Mitrailleuse Gatling 136 F - Cowboys 169 F
Vie grecque 101 F - Armée égyptienne 169 F

DETAILS 1/32 55 F

Quatre figurines White Metal peintes
Napoléon avec 3 soldats 1815
Wellington avec 3 soldats 1815
Grant et armée de l'Union
Lee et armée sudiste
César et légion romaine
Rommel et soldats allemands
Patton et IIIe armée
Eisenhower et armée US
Montgomery et 8e armée

DECORS ORIGINAUX ESCI 1985 boites rouges

Borodino 1812 ..... 238 F
Sidi bel Abbes 1912 légion étrangère contre Bédouins . 204 F
Misandwhlvana 1879 ..... 237 F

BOITES WATERLOO 1/72 31 F

Armée grecque 64 pièces
Cavalerie grecque 54 pièces
7e cavalerie 64 pièces
Cavalerie sudiste 64 pièces
CUSTER 56 pièces

Hitler ..... 68 F
Mussolini ..... 68 F

VENTE UNIQUEMENT PAR CORRESPONDANCE

STRATÉGIE INFORMATIQUE

AGE OF EMPIRES II : THE AGE OF KINGS

La « grosse » parution de cette fin d'année, c'est bien sûr *Age of Kings*, la nouvelle version d'*Age of Empires*, le jeu en temps réel de Microsoft. Après l'Antiquité, nous voilà transporté au Moyen Age, de Charlemagne au début de la Renaissance. Pour revivre cette vaste période, treize civilisations sont disponibles : les Anglais, les Celtes, les Francs, les Goths, les Alamans et les Vikings pour l'Europe ; les Perses, les Byzantins, les Sarrasins et les Turcs pour le pourtour méditerranéen ; les Chinois, les Japonais et les Mongols pour l'extrême-Orient.

Chacune de ces civilisations possède ses propres avantages et inconvénients : certains sont meilleur fermiers, d'autres chasseurs, bâtisseurs ou maîtrisent mieux la navigation, le tir à l'arc, etc.

La réalisation globale d'*Age of Kings* est absolument remarquable : le graphisme est de toute beauté, avec de splendides bâtiments de grande taille, les unités sont très soignées, les sons et les voix sont particulièrement réussis, chaque peuple répondant au joueur dans sa langue d'origine, avec des intonations plus vraies que nature.

Le jeu repose sur une suite de campagne de complexité croissante : une campagne d'apprentissage d'abord avec les Ecossais de William Wallace, puis l'épopée de Jeanne d'Arc, la reconquête de la Terre sainte par les troupes de Saladin, le déferlement des hordes mongoles et enfin la croisade germanique de l'empereur Barberousse. *Age of Kings* se prête évidemment parfaitement en jeu en réseau, un éditeur de scénarios est également disponible.

L'interface a également été légèrement améliorée, pour un plus grand confort, avec de nouvelles fonctions bien pratiques, comme la possibilité de rameuter tous les villageois dans le centre-ville grâce au tocsin ou celle d'assigner une attitude à chaque unité ou groupe d'unités (attaque sans relâche, défense, etc.).

Pour le joueur d'histoire, l'innovation la plus intéressante est l'introduction d'un système de formation pour les groupes d'unités. Cela permet d'organiser ses groupes en ligne, en carré, en tirailleurs, etc. Les archers se placent alors automatiquement au second rang, devant les piquiers par exemple ; combinée à un ordre de défense, une telle formation peut faire face à une charge de chevaliers ! Pendant le mouvement, les groupes conservent leur formation, se déplaçant à la vitesse de l'unité la plus lente. Comparé à ce que l'on connaît dans les véritables jeux d'histoire, ce système reste rudimentaire – dans les mêlées en temps réel, elles se brisent facilement – mais c'est tout de même une excellente amélioration par rapport à *Age of Empires*.

Autre évolution notable, l'importance accordée aux fortifications et aux engins de sièges. *Age of Kings* permet de bâtir de véritables enceintes fortifiées, où les archers peuvent prendre place dans les tours de guet. Un attaquant devra alors obligatoirement se doter d'engins de siège pour monter un assaut.

Le commerce, grâce à l'introduction d'unité de caravanes et un marché fonctionnant à l'offre et à la demande, prend également une place plus importante, mais reste minoritaire par rapport aux activités de base de ce type de jeu : produire, construire et combattre. Dernière qualité de ce produit : un manuel remarquablement présenté, avec de nombreuses aides de jeu ; c'est toujours un petit plus bien agréable.

Age of Kings bénéficie indéniablement d'une qualité de réalisation époustouflante. Il ne s'agit pas moins d'un jeu en temps réel très classique, avec des mécanismes similaires à d'autres produits de ce type. Peut-on le qualifier de véritable jeu d'histoire ? Le contexte est en tout cas parfaitement historique, c'est ensuite à chacun de déterminer s'il apprécie ou non ces jeux en temps réel, qui combine action, préparation méticuleuse et affrontement de masse. En tout cas, s'il y a un produit idéal pour découvrir la stratégie en temps réel, passer un bon moment de détente ou affronter plusieurs adversaires en réseau sur un thème historique, c'est bien *Age of Kings* ! ❐

Superbes châteaux-forts de la France médiévale, armée de chevaliers et d'engins de siège... *Age of Kings* met en scène tout l'art de la guerre au Moyen Age

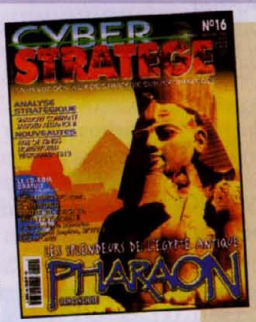
Age of Empires II : Age of Kings : jeu CD-Rom PC en français édité par Microsoft. Nécessite un Pentium 266 avec 32 Mo de RAM.

PHARAON

Si vous êtes amateur de jeu de gestion, de jeu d'urbanisme, ou même simplement passionné par l'Egypte antique, *Pharaon* est le cadeau qu'il vous faut pour Noël 1999 ! Réalisé par Sierra, *Pharaon* reprend les principes de l'excellent *Caesar III* : le joueur doit gérer une cité antique, la faire prospérer, veiller à tous les besoins des habitants (matériels et spirituels), produire des biens et commercer avec les cités voisines, et affronter à l'occasion l'invasion de quelques peuples barbares, le tout en temps réel, heureusement paramètrable.

Comme *Caesar III*, la réalisation de *Pharaon* est admirable : les graphismes sont superbes, l'interface très pratique. On se plait à admirer les magnifiques temples dédiés à Isis ou, merveille des merveilles, les pyramides qui abriteront le sommeil du pharaon. Diverses améliorations ont été apportées, et les cartes sont dans l'ensemble plus variées que celle de *Caesar*. Bref, une superbe réussite, qui change agréablement des « jeux de guerre », sur un thème fascinant.

Pharaon : jeu CD-Rom PC en français édité par Sierra. Nécessite un Pentium 166 avec 32 Mo de Ram.



CYBERSTRATEGE n°16

Pour plus d'informations sur l'actualité des jeux d'histoire informatiques, le dernier numéro de *CyberStratège*, daté décembre-janvier, comprend :

– les démos de ***Pharaon*** et *Panzer General 3D* ;

– des scénarios pour *Close Combat 3*, SPWW2 et *Age of Empires* ;

– des articles détaillés sur *Age of Kings*, *Wargamer 1813*, *Pharaon*, *Steel Panthers* Seconde Guerre, etc. !

Le prochain numéro de Cyber paraîtra le 20 janvier en kiosque.

NELSON! CETTE TACTIQUE ME LAISSE COMME UN ARRIÈRE GOÛT D'AMERTUME.
CERTES CERTES.
J'AVAIS POURTANT RÉUNI LA CRÈME DES STRATÈGES POUR DÉFINIR L'UTILISATION OPTIMUM D'UNE PHALANGE...
MESSIEURS, J'ATTENDS VOS SUGGESTIONS
LA PHALANGE? IL FAUT L'ENVOYER D'UN COUP, EN MASSE CONTRE L'ENNEMI!
DANS LE TAS, IL Y EN AURA BIEN UN POUR REMPORTER LA VICTOIRE!
MERCI PYRRHUS!
ET TOI HANNIBAL?
IL FAUT Y AJOINDRE DES TAS D'ÉLÉPHANTS! C'EST LA SEULE FAÇON D'ÉCRASER L'ADVERSAIRE.
PAF
OK
...TON AVIS SCIPION?
LE PLUS IMPORTANT C'EST LA RUSE! IL FAUT ATTAQUER PAR SURPRISE, SOURNOISEMENT, ARRIVER À PAS DE LOUPS
BIEN
ET ALORS!?
BIEN... JE LES AI ÉCOUTÉ. MAIS COMMENT DIRE...
BATASSE 99-W 23
...UNE ATTAQUE EN MASSE, AVEC UNE ARMÉE D'ÉLÉPHANTS, DE FAÇON DISCRÈTE ET SOURNOISE...
...CÔTÉ EFFET DE SURPRISE, C'EST PAS ÇA...

CYBER VISION
L'Univers du CD-ROM

LE SPECIALISTE DE L'IMPORT U.S. ET DE L'OCCASION

NOTRE VENDEUR CONSEIL WARGAMES : PASCAL AU 01 43 14 04 49 (DE 10H À 15H, SAUF LE MARDI)

CYBERVISION RACHETE TOUS VOS WARGAMES SUR CD-ROM DANS SES DEUX BOUTIQUES :

37 rue de Lappe
75011 PARIS
M° BASTILLE
Ouvert de 10H à 19H sans interruption

Photos et prix non contractuels

11 rue du 4 Septembre
75002 PARIS
M° 4 Septembre
Ouvert de 10H à 19H sans interruption

AUTRES WARGAMES DISPONIBLES : NOUS TELEPHONER !

Nouveauté
CLOSE COMBAT 4 VF 369 Frs

Nouveauté
WEST FRONT ELITE EDITION VO 399 Frs

Nouveauté
WEST FRONT FRONT SEA LION VO 269 Frs

EAST FRONT 2 VO ou NF 399 Frs

OPERATIONAL ART OF WAR 2 NF 369 Frs

Nouveauté
O.A.W. 2 : KOSOVO (ADD-ON) VO 249 Frs

PANZER GENERAL 3D VF 349 Frs

Nouveauté
PANZER ELITE VO 399 Frs

NAPOLEON 1813 NF 369 Frs

EXCLU CYBER
STEEL PANTHERS 2 VF 169 Frs

REELLEMENT DISPO
PACK BATTLEGROUND 1 : 4 JEUX : PRELUDE TO WATERLOO + AGE OF SAIL + NAPOLEON IN RUSSIA + WATERLOO VO (JEUX DISPO À L'UNITE À 169 Frs) 67 Frs 499 Frs

AUTRES TITRES DISPONIBLES :
STEEL PANTHERS 1 VF : 169 F
STEEL PANTHERS 3 NF : 149 F
AGE OF SAIL VO : 149 F
FIGHTING STEEL NF : 369 F
FLEET COMMAND VF : 369 F
AGE OF RIFLES VF : 199 F

STRATEGY PACK 4 JEUX VO : 249 F
CONTIENT RISK, BATTLESHIP, AXIS AND ALLIES ET STRATEGO

COMMANDEZ PAR TELEPHONE ET REGLEZ PAR C.B. AU 01 43 14 04 49 de 10h à 19h

Pack 5 jeux
PACK ULTIMATE WORLD WAR 2 VO + STEEL PANTHERS 2 VF : Contient Panzer General 2, Steel Panthers 2 et 3, Soldiers at War et Silent Hunter + Une K7 video 2nde Guerre Mondiale 399 Frs 349 Frs

Pack 3 jeux
PACK CLOSE COMBAT TRILOGY VO : Contient Close Combat, A Bridge Too Far et Close Combat 3 449 Frs

Bon de commande à renvoyer à CYBERVISION 37 rue de Lappe 75011 PARIS

PRODUIT ..... PRIX .....
PRODUIT ..... PRIX .....
PRODUIT ..... PRIX .....
PRODUIT ..... PRIX .....
❒ 1 jeu acheté : GRANDES BATAILLES D'HANNIBAL .....(299 Frs) CADEAU
☒ COLISSIMO SUIVI (en 48h chez vous) ..... + 45 Frs
VAE VICTIS TOTAL.....
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code Postal ..... Ville .....
Règlement par : Chèque ○ Mandat ○ CB ○

N° ____/____/____/____ Date d'exp.__/__ Signature :
❒ DEMANDE DE CATALOGUE WARGAMES

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Toutes les nouveautés

Rubrique réalisée par Christophe Coquet, avec le soutien de tous les peintres cités. Photos Nicolas Stratigos

LES ASSYRIENS — Wargames Foundry 25 mm

De superbes archers et frondeurs assyriens, parfaits pour jouer à *Warhammer Ancient Battles*.
Peinture Patrice Minguy

LES MACEDONIENS — Old Glory 15 mm

Les célèbres compagnons d'Alexandre le Grand en pleine charge.
Peinture Christian Agostini

LES CHEVALIERS — Essex 25 mm

Ces superbes chevaliers époque XIV[e]-XV[e] siècles portent les armoiries de leurs modèles historiques.
Peinture David Wilson

ANNI MINI
22, bd de Reuilly
75012 Paris

Tél. : 01. 43. 43. 33. 51
Fax : 01. 43. 43. 55. 71
3615 ANNI MINI (2,23 F/mm)

PRINCE AUGUST (25 mm)
Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame
ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix
Imex – Hät – Atlantic – etc.
* Starlux *

Etains du Prince, Etains du Graal...

VENTE PAR CORRESPONDANCE
Carte Bleue – Carte Aurore
ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi
métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62

Alain Toulller Figurines
9, rue de la Tour – 06510 Gattières
Tél. : 04. 93. 08. 66. 41
Nouveautés 15 mm
Antique :
Les Gaulois
I[er] Empire :
Les chasseurs à cheval de la Garde
Vente par correspondance.
Catalogue disponible contre 3 timbres.

CHEVALIERS TEUTONIQUES — Accurate 1/72

Les chevaliers teutoniques chargent à la bataille de Tannenberg.
Peinture Stéphane Brunet

LES DECORS — Gauthey Miniatures 20-25

Ces maisons seront parfaites pour réaliser un village viking par exemple. *Peinture Michel Gauthey*

LA GRANDE GUERRE DU NORD — Essex 15

Régiment suédois de cavalerie « Sodra Skanska ».
Peinture Antoine Bourguilleau

LA GRANDE GUERRE DU NORD — Essex 15 mm

Mousquetaires suédois du régiment « Tavastehus ».
Peinture Antoine Bourguilleau

JEUX DESCARTES WAGRAM

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

DESCARTES BOUTIQUES

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

Prussiens – Essex 15 mm

FIGURINES ESSEX 25 mm

Promotion exceptionnelle (dans la limite des stocks disponibles)
Lot n°1 : Epoque Romains Camille
Assortiment varié avec notamment 1 général monté, 7 cavaliers romains, 5 cavaliers numides, 36 légionnaires, 6 archers crétois, 5 javeliniers légers, 5 scutarii espagnols ..... **339 F** au lieu de 678 F

NOUVEAUTÉS FIGURINES ESSEX 15 mm

PRUSSIENS 1803-1806
Lot n°2 : Assortiment de jaegers avec leur commandement ainsi que des artilleurs, 1 canon, un général monté et 2 aides de camp (36 piétons, 3 cavaliers) ..... **145 F**

NOUVEAUTÉS DIXON 25 mm

BATEAUX PIRATES
Lot n°3 : Bateau 1 mât à l'échelle 25 mm (résine) ..... **475 F**
Lot n°3a : Bateau 2 mâts à l'échelle 25 mm (résine) ..... **589 F**

NOUVEAUTÉS OSPREY (en anglais)

Lot n°4 : CAMPAIGN 63 - FREDERICKSBURG 1862 ..... **129 F**
Lot n°4a : CAMPAIGN 64 - NICOPOLIS 1396 ..... **129 F**
Lot n°4b : CAMPAIGN 65 - BADAJOZ 1812 ..... **129 F**
Lot n°5 : MEN AT ARMS 329 - AUSTRIAN ARMY 1836/66 cavalry ..... **99 F**
Lot n°5a : MEN AT ARMS 330 GERMAN ARMY EASTERN FRONT 1943-45 ..... **99 F**
Lot n°5b : MEN AT ARMS 331 - SCOTS ARMIES OF ECW ..... **99 F**
Lot n°5c : MEN AT ARMS 332 - SPANISH ARMY OF NAPOLEONIC WARS Vol. 2 ..... **99 F**
Lot n°5d : MEN ATARMS 333 - ARMIES OF MEDIEVAL RUSSIA 750-1250 **99 F**
Lot n°5e : MEN AT ARMS 334 SPANISH ARMY OF NAPOLEONIC WARS Vol. 3 ..... **99 F**

Je désire recevoir :
Lot N° 1 ..... exemplaires au prix de **339 F** = ... **F**
Lot N° 2 ..... exemplaires au prix de **145 F** = ... **F**
Lot N° 3 ..... exemplaires au prix de **475 F** = ... **F**
Lot N° 3a ..... exemplaires au prix de **589 F** = ... **F**
Lot N° 4 ..... exemplaires au prix de **129 F** = ... **F**
Lot N° 4a ..... exemplaires au prix de **129 F** = ... **F**
Lot N° 4b ..... exemplaires au prix de **129 F** = ... **F**
Lot N° 5 ..... exemplaires au prix de **99 F** = ... **F**
Lot N° 5a ..... exemplaires au prix de **99 F** = ... **F**
Lot N° 5b ..... exemplaires au prix de **99 F** = ... **F**
Lot N° 5c ..... exemplaires au prix de **99 F** = ... **F**
Lot N° 5d ..... exemplaires au prix de **99 F** = ... **F**
Lot N° 5e ..... exemplaires au prix de **99 F** = ... **F**
Participation aux frais de port ..... **40,00 F**
Ci-joint mon règlement de ..... **F**

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**
Nom ..... **Prénom** .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... **Ville** .....
Tél. : .....

Le catalogue DESCARTES est disponible sur demande contre 2 timbres à 3 F

VV JAN/FEV. 00

LA REVOLUTION AMERICAINE — Essex 15 mm

Présentés parmi la gamme étendue couvrant la guerre d'indépendance américaine, voici à gauche le Régiment de Virginie et, à droite, les fameux « Minutemen », milice américaine révolutionnaire. *Peinture Antoine Bourguilleau*

L'EMPIRE — Hätt 1/72

Chasseurs à cheval de Ligne en surtout à la polonaise, le fameux « Kinski «*Peinture Stéphane Brunet*

L'EMPIRE — New Line Design 20 mm

2e régiment de Nassau « Essingen » à Hougomont.
Peinture Christophe Coquet

L'EMPIRE — AB Figures 20 mm

Quatre artilleurs à cheval de la Garde impériale.
Peinture Claude Corbières

L'EMPIRE — Fantassin Miniaturas 15 mm

Ecossais du 79e (Cameron) en Espagne 1810 -1812 .
Peinture Claude Corbières

L'EMPIRE — Toulle 15 mm

A gauche, cavaliers du 1er Régiment d'Eclaireurs Grenadier, cavalerie de la garde en 1814. A droite, 2eRégiment d'Eclaireurs Dragon et 3e Régiment d'Eclaireurs Lancier. *Peinture Claude Corbières*

FOUNDRY

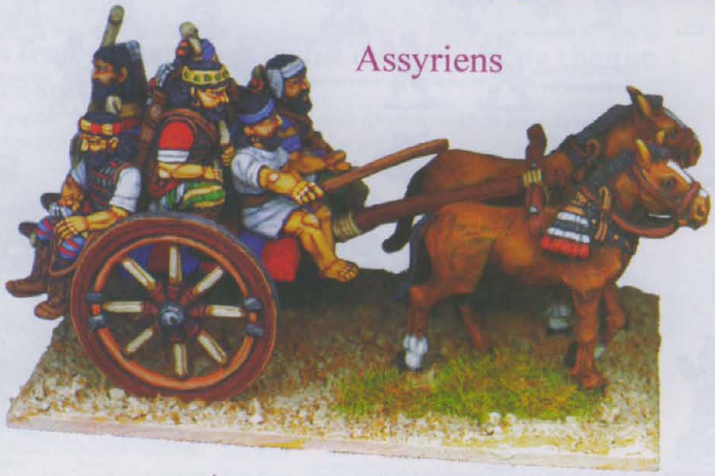
figurines 28mm

www.wargamesfoundry.com

Figurines représentées 10% plus grandes que taille réelle

Renaissance Gendarmes Français

Assyriens



Seconde Guerre Mondiale

FIGURINES PEINTES PAR : Jim Bowen, Steve Dyer, Steve Dean, Graham Green & Kevin Dallimore. Tirées des collections de Kevin Dallimore, Mavic Chen & Bryan Ansell

Darkest Africa

L'Empire

Pirates!

Ces figurines contiennent du plomb : elles sont déconseillées aux enfants

CUT1 Cutthroats Teach & his pals

CUT2 Cutthroats Henry Morgan's Crew

CUT5 Cutthroats Treasure Island

CUT13 Cutthroats Musketmen 2

Cut3 Cutthroat Characters

CUT8 Cutthroats Swashbucklers 1

CUT9 Cutthroats Swashbucklers 2

CUT14 Cutthroats Musketmen 3

CUT12 Cutthroats Musketmen 1

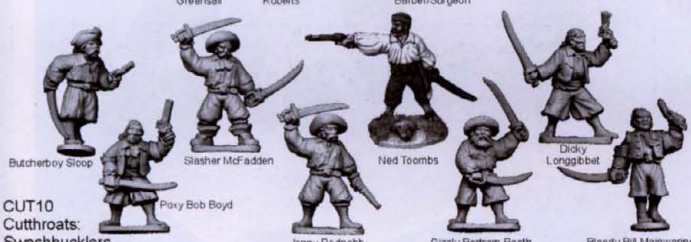
Cut18 Cutthroats Boarding Pikes One*

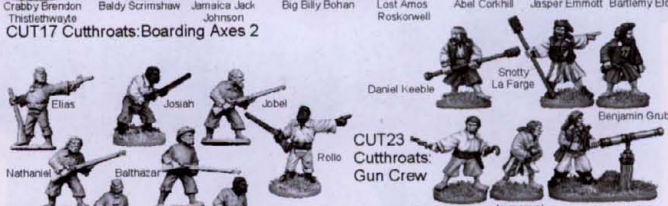
Cut19 Cutthroats Boarding Pikes Two*

CUT22 Cutthroats Bizarre Weapons!

CUT4 Cutthroats: Horrible Henchmen

CUT17 Cutthroats: Boarding Axes 2





CUT10 Cutthroats: Swashbucklers Three

CUT20 Cutthroats: Maroons

also useful in Darkest Africa

CUT23 Cutthroats: Gun Crew

CUTGUN1 Cutthroats: Cannon

CUT11 Swashbucklers Four

CUT25 Cutthroats: Freebooters

CUT15 Musketmen Four

CUT26 Cutthroats: Floating Filth

CUT16 Axemen

CUT27 Cutthroats: Scurvy Swabs

A l'abordage ! C'est une

PROMOTION PIRATE

Profitez de nos cinq offres spéciales pour les flibustiers furieux de Foundry.

OFFRE 1 : CUT 1, CUT 5, CUT 8, CUT 12, CUT 13, CUT 22.
400,00 fr.

OFFRE 2 : CUT 2, CUT 3, CUT 9, CUT 14, CUT 18, CUT 19.
400,00 fr.

OFFRE 3 : CUT 4, CUT 7, CUT 10, CUT 11, CUT 15, CUT 16.
400,00 fr.

OFFRE 4 : CUT 17, CUT 20, CUT 23, CUT GUN 1, CUT 25, CUT 26, CUT 27
440,00 fr.

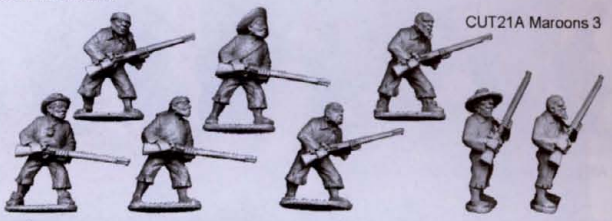
OFFRE 5 : CUT 21, CUT 21A, CUT 24, CUT 24A, CUT 28, CUT 29.
400,00 fr.

Les frais de port sont inclus dans le prix de chaque offre speciale.

Les "packs" individuels sont disponibles pour 65,00 fr. + 15 % frais de port, (minimum 35,00 fr.) Offres valables jusqu'au 1 Avril 2000.

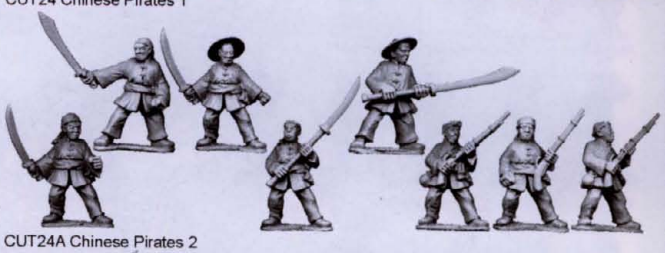
Pirates sculpté par Will Hannah

CUT21 Maroons 2



CUT21A Maroons 3

CUT24 Chinese Pirates 1



CUT24A Chinese Pirates 2

CUT28 Harmful Halberdiers

CUT29 Vile & Venomous Villains

La Seconde Guerre Mondiale sculptée par Michael et Alan Perry

WW2B1 World War Two: Home Guard Heroes

WW2B2 World War Two: Home Guard in Steel Helmets

WW2B3 World War Two: Home Guard in Forage Caps

WW2G1 World War Two: German Paratrooper Command

WW2G2 World War Two: German Paratroopers

WW2G3 World War Two: German Paratrooper Heavy Weapons Group

www.wargamesfoundry.com

FOUNDRY

Le plus grand fabricant mondial de figurines 28mm de haute gamme pour collection, modélisme, et jeu d'histoire. Contactez notre agent, Gary Chalk, par téléphone, fax ou courrier pour recevoir nos magazines.

Pour le prix de 65.00 Fr vous aurez un magazine avec deux échantillons gratuits. Vous recevrez aussi un coupon que vous pourrez échanger contre un paquet de nos figurines. Malheureusement, les promotions concernant les magazines gratuits sont terminées !

1. ANTIQUITE, MOYEN AGE & AGES SOMBRES : ASSYRIENS, Ere Biblique (Egyptiens, Hittites, Peuples de la Mer, Libyens, etc.), Age de bronze, Perses, Grecs, Romains républicains, Gaulois, Carthaginois, Pictes, Rome début de l'Empire, Romains Bas Empire, "Arthuriens", Saxons/Guerriers germaniques, Francs, Anciens Bretons, Sarmates, Vikings, Normands & Saxons, Médiéval 1200-1300, Guerre de cent ans 1330-1360, Guerre des Roses/Burguignons 1455-1487. *(illustré entièrement par des photographies)*

2. MAGAZINE PRINCIPAL : (Toutes nos gammes de best-sellers) : Darkest Africa-époque coloniale, Far West, Indiens des Plaines, Guerre de Sécession 1861-65, Rome-début d'Empire, Cosaques, Pirates. *(illustré entièrement par des photographies)*

3. MAGAZINE NAPOLEONIEN : Français, Bavarois, Anglais, Autrichiens, Prussiens. *(illustré entièrement par des photographies)*

4. 16° et 17° SIECLES : Guerre Civile anglaise, Guerre de trente ans, 16° siècle Elizabethan, Polonais, Indiens-Américains, Samouraï, Pirates, Renaissance.

5. 18° et 19° SIECLES : Français-début Premier Empire, Civils, Prussiens, Autrichiens, Guerre de sept ans, Armées européenes 1670-1720, Crimée, Guerre Franco-Prussienne, Première guerre mondiale, Maximilien en Mexique, Guerre des Boers, Mutinerie indienne, Guerre des Sikhs, Frontière Indienne, Chine, Guerre zouloue.

EN TOUT, NOUS AVONS PLUS DE 10000 FIGURINES DIFFERENTES !

TARIF

Pack Prix Code A : 65.00 Fr.
Pack Prix Code X : 85.00 Fr.
Pack Prix Code Z : 140.00 Fr.

FRAIS DE PORT : Paiment par carte bancaire ; Les frais sont calculés sur les poids exact de chaque command, Paiment par cheque ; Les frais sont 15% du prix total. Mais en tout cas, la minimum frias de port est Fr. 35, gratuit a partir de Fr. 1500 d'achats.

THE FOUNDRY, La Jossinière, St. Martin Le Bouillant, 50800 Villedieu-Les-Poêles

Tél/Fax 02 33 61 93 52 (de 9h00 à 12h00 - 14h00 à 19h00, Lundi - Vendredi)

N B. Nous acceptons des commandes en français ou anglais.

RCS GRANVILLE AC 409 142 411

La guerre de Troie sculptée par Michael et Alan Perry

AMY1 Trojan Wars: Command

AMY2 Trojan Wars: Spearmen attacking 1*

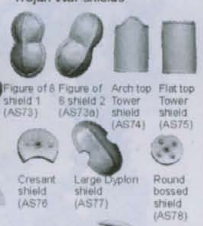
AMY3 Trojan Wars: Spearmen attacking 2*

AMY4 Trojan Wars: Javelimen attacking 1*

AMY5 Trojan Wars: Archers firing line

Crew from AMYChar6X

AMYChar6X Trojan Wars: Chariot*



Trojan War shields

Figure of 8 shield 1 (AS73)

Figure of 8 shield 2 (AS73a)

Arch top Tower shield (AS74)

Flat top Tower shield (AS75)

Crescent shield (AS76)

Large Dypion shield (AS77)

Round bossed shield (AS78)

Darkest Africa sculpté par Mark Copplestone

DA150 Darkest Africa: Azande Characters*

DA151 Darkest Africa: Azande Warriors 1*

DA152 Darkest Africa: Azande Warriors 2*

DA154 Darkest Africa: Azande Bodyguards.

DA235 Darkest Africa: Belgian Askaris Characters 1

La Renaissance sculptée par Michael et Alan Perry

RENMERCcav21X Landsknechts Mounted Command

from RENMERCcav21X Landsknechts Mounted Command on RMERCH2

RENMERCcav33X Gendarmes 4

from RENMERCcav33X Gendarmes 4 on RMERCH1

RENMERCcav34X Gendarmes Command

from RENMERCcav33X Gendarmes 4 on RMERCH4

RENMERCcav34X Gendarmes Command on RMERCH4

RENMERCcav34X Gendarmes Command on RMERCH2

from RENMERCcav33X Gendarmes 4 on RMERCH4

RENMERCGun1X Great Gun

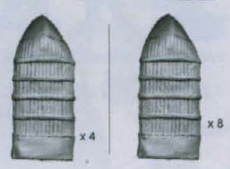
RENMERCArt2 Great Gun Crew

Les Assyriens sculptés par Michael et Alan Perry

AAss7 Assyrian Siege Archers

x2 x2 x2 x2

AAss37 Assyrian Mantlet Holders & Mantlets



x4 x8

AAss38 Assyrian Mantlets

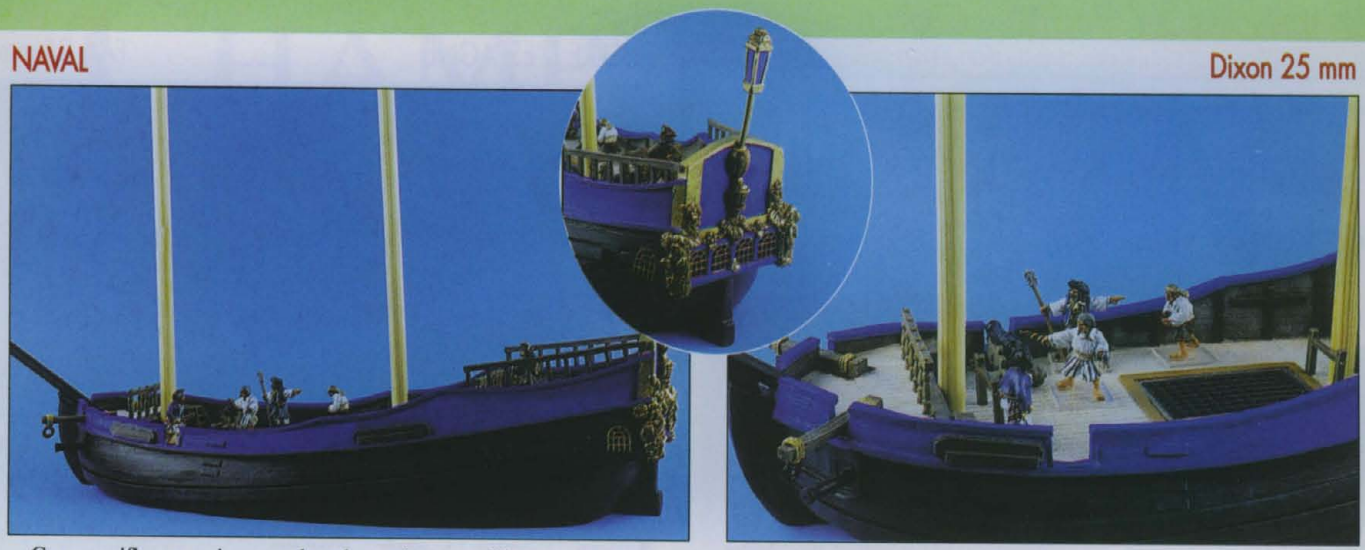
AAssChar29Z Assyrian Kings Chariot

AAssChar28Z Command Chariot

AAssCart30Z Assyrian Mounted Infantry on cart

AAssChar27Z Heavy Chariot 2

NAVAL — Dixon 25 mm



Ce magnifique navire marchand ou pirate en 25 mm vous permettra de mettre en situation vos flibustiers préférés. A l'abordage mousaillon ! *Peinture Christophe Coquet*

NAVAL — Langton 1/1200

Les USS St Laurence, Minesotta et Roanoke de la fabuleuse gamme Sécession de Langton. *Peinture Gus*

COLONIAL — Wargames Foundry 25 mm

Ces Baluchis feront de parfaits protagonistes pour une majorité des guerres coloniales. *Peinture Christophe Coquet*

PARAS AMERICAINS — Battle Honours 25 mm

Finements sculptés et armés de la légendaire Thompson, ces paras sont près à sauter sur la Normandie. *Peinture François Blanzat*

PARAS ALLEMANDS — SHQ 20 mm

En tenue de saut, veste et casque, ces diables verts sont près à toutes les audaces... *Peinture Thibault Grusow*

AFRIKA KORPS ET ITALIENS — Old Glory 15 mm

Soclés pour Section d'assaut, ces groupes de combat italiens et allemands sont près à en découdre. L'échelle 15 mm est de plus en plus utilisée en seconde guerre mondiale et s'avère une bonne alternative au 20 mm.. *Peinture Stéphane Langlois*

LE GUIDE DES SPECIALISTES

TESTUDO

Figurines 15 mm
Sculptées par
G. Rava
Via Canaletta 79
48013 Brisighella RA
ITALIA
Tel. / fax : 0039 0546 26138
Nos séries :
LA GUERRE DE TRENTE ANS
DE BELLO CIVILI
(Romains fin République)
Beaucoup de références !

Visitez notre site Internet en français :
go.to/testudo
E-mail : testudo@ libero.it

Nouveauté !!

Catalogue en français et échantillons gratuits contre simple demande

E.P. MINIATURES

35, RUE DU MARECHAL FOCH
67190 MUTZIG
Tél./Fax : 03.88.38.38.39
www.epminiatures.com
epminiatures@wanadoo.fr

VPC

LE MODELISME MILITAIRE, BLINDES, AVIONS, FIGURINES, ACCESSOIRES, DOCUMENTATIONS

FEODAL

112, rue des Déportés
44230 St Sébastien S/ Loire
Tél. / Fax : 02. 51. 79. 04. 99.

Conception et fabrication de décors 15, 20 et 25 mm
Réalisation de commandes personnalisées de 6 à 90 mm (devis gratuit)

NOUVEAU : Gamme 1/300

De la haute antiquité à nos jours : Tentes, camps, navires, fortifications et machines de guerre (en 15 mm, normés DBM). Bâtiments entiers ou ruinés. Décors spéciaux pour escarmouches ouvrables.
Catalogue illustré noir & blanc contre 4 timbres.

MUSEUM MINIATURES. FIGURINES & ACCESSOIRES 15 mm
Catalogue £1.25 (frais de port inclus) – CATALOGUES : Grecs ; Romains, Gaulois, Arabes, Carthaginois, Chinois, Gladiateurs, Indiens, Seleucides, Seldjouques, Scythes, Thraces, anciens Bretons, successeurs d'Alexandre, médiévaux, Normands, Perses islamiques, Guerre de trente ans, Guerre de Sécession, Français, Anglais et Prussiens de l'époque Napoléonienne
EQUIPEMENTS :Wagons, charrettes, Warwagons, canons, engins de guerre médiévaux.
PRIX (en livre) : 0.15 Fantassins - 0.30 Cavaliers - 1.40 Chariots 2 chevaux - 2.00 Chariots 4 chevaux 2.00 Elephants - 1.40 Catapultes - 1.40 Canons et servants - 1.40 charrettes - 2.00 Wagons - 1.40 Assortiments de paysans - 3.50 Grosse bombarde - 1.40 Assortiment de chevaux - 0.40 Chameau
Nouvelle adresse : Museum Miniatures – 28, Long Lane – Driffield – Yorkshire - UK
Tél. : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010 – Fax : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010.
E-mail Dave@museumminiatures.co.uk – Site Internet www.museumminiatures.co.uk
Expédition Outre-mer et Europe 20% – Montant minimum livraison : £1.00 – Paiement par Carte Visa, Master Card, Eurochèques...

ÇA VA ALLER
Boulevard de l'Yser - Galerie Eldorado n°23
6000 Charleroi - Belgique - Tél. / Fax : (00.32) 71.30.70.62
Distributeur officiel pour la Belgique
de la marque REDOUBT ENTREPRISES et DIXON
(période guerre civile USA, guerre civile UK, figurines trois mousquetaires, guerres Napoléoniennes) 25 mm
Vastes gammes figurines fantastiques et historiques.
Peintures VALLEJO (gamme complète)

MINIATURES 2000
63, av. Philippe Auguste 75011 Paris
Tél./Fax : 01. 43. 71. 26. 02
Figurines du 15 au 25 mm, toutes époques, peintures, accessoires et environnement
Point de vente conseil moules et figurines Prince August
toute la gamme de peinture acrylique vinylique Prince August
Dépositaire des marques Mitril, Essex, Minifig...
Figurines au 1/72 : Accurate, Italeri, ESCI, Revell, Imex, Hät...
Véhicules au 1/72 kit ou T.M. : Armour, Matchbox, ESCI, Hasegawa, Fujimi...
À notre magasin ou par correspondance : ***France, Etranger et Dom-Tom***
Catalogue (réf. + Prix) contre 4 timbres à 3 F
Indiquez avec précision la documentation qui vous intéresse (code VAE) et votre adresse !

ELLERBURN ARMIES HINCHLIFFE 25mm Figurines & Équipements
Visitez notre site web : **www.hinchliffe.co.uk – E-mail : ellerburn@mcmail.com.** Nouvelles séries de drapeaux (25mm, 20 mm & 15mm) : 52 planches I^er^ Empire. Tous les drapeaux contiennent les décorations des régiments – Renaissance (lansquenets & Suisses). Guerre d'Indépendance américaine, Guerre des Roses, Bourguignons, Guerres italiennes (Montaperti). Prix de la planche : 25&20mm : £ 4.00 - 15mm : £ 3.00 – HINCHLIFFE 25mm Figurines & équipements I^er^ Empire, Guerre de Sept ans, Guerre de Trente ans, Guerre d'Indépendance Américaine, Personnalités, Guerre de Sécession, Moyen-âge, Renaissance, Guerres Coloniales britanniques, équipements, Antiquité, équipements de siège et pièces d'artillerie toutes périodes. Nouvelle série d'équipements fantastiques.
Catalogue : £ 1.50 – Prix : Inf. & Cav. : £0.55, chevaux : £ 0.60 canons à partir de £ 2.70, samouraï £1.00
Personnalités : £ 1.50, catalogue complet : £ 1.50
Frais de port : nous ne taxons que ce que vous expédions ! Europe : + 30%.
Aucun remboursement n'est effectué : un avoir vous sera délivré - Cartes de crédit acceptées
Tél : (00.44) 1751.474.248. Fax : (00.44) 1751.477.298
Courrier : ELLERBURN ARMIES, Boxtree, Thornton Dale, NR Pickering, N. Yorks YO18 7SD

GUERRE D'ESPAGNE — FAA 25 mm

Ce camion blindé républicain convient mieux au 20 mm comme le démontre la figurine de milicien placée auprès de lui.

SECONDE GM — Battlefront 15 mm

BattleFront étend sa gamme comme le prouvent ce Pz IV F1 et cette péniche de débarquement LCA anglaise.
Peinture Stéphane Langlois

MODERNE — Liberation Miniatures 20 mm

L'intérêt de ces figurines repose principalement sur le thème abordé (ici Français Guerre d'Indochine) et sur l'étendue de la gamme.
Peinture Pierre Laporte

CHAMP DE MARS

Créé par un joueur pour les joueurs de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : 01 48 04 01 02 – Fax : 01 48 04 05 56
E-mail : champdemars@histofig.com – Site Web : http://www.histofig.com/champ-de-mars/
Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)

Vous y trouverez :
– des revues, livres, règles de jeux, jeux sur carte,
– des figurines, beaucoup de figurines de 6 à 30 mm de haut
– des modèles réduits de navires : 1/6000, 1/2400, 1/1200
– des véhicules au 1/300, 1/100, 1/72 en métal
– les maisons et accessoires pour accompagner vos figurines dans leurs campagnes.

1870 : Chariot et Pendraken 10 mm

Nombreuses marques

25 mm : OLD GLORY, Front Rank, Qualiticast, Wargames Foundry, Mirliton
20 mm : Qualiticast, I.T., SHQ, Newline
15 mm : OLD GLORY Gladiator, X^e^ Legion, Battlefront, Lancashire, Mirliton, Irregular
NOUVEAU CHEZ NOUS :
CHARIOT (Antiquité 15 mm, 10 mm 1870 et sécession) 25 et 15 mm « Fantasy »
6 mm : GHQ, Heroics and Ros, Irregular
DECORS : Gauthey, Scenic Effects, Gladiator, Architectural Heritage
Arbres, rivières, routes, etc.

Règles de jeu en français : la guerre au Siècle des Lumières (XVIII^e^ Siècle), Napoléon (débutants), la Gloire en Héritage (grandes batailles napoléonienne), Challenger 2000 (contemporain)

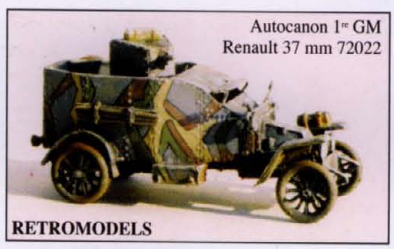
JEUX D'HISTOIRE SUR CARTE
Vente également par correspondance (par chèque ou carte bleue).
Catalogue : 40 FF franco avec plus de 120 pages, à l'ordre de Champ de Mars. **Réduction pour fidélité : 5% à 2 000 F et 10% après !**

EXO KIT

14, rue du Moulin d'Etif 95500 GONESSE
Tél. : 01. 39. 87. 38. 95 – Fax : 01. 39. 85. 01. 91.
Site : http://members.aol.com/eexokit/index.html **E-mail** : eexokit@aol.com

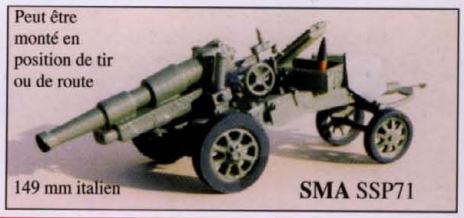
Leader VPC 20 mm **Catalogue 10,00 F**

Chariot porte mitrailleuse COS20
Cavaliers cosaques COS 16 et 17



Figurines **SMA**

Interrogatoire de prisonnier SSP81
et officiers et chauffeur tenue hiver SSP89



❤❤❤❤PROMOTION❤❤❤❤
10% *de remise sur toutes nos gammes par correspondance pour une commande minimum de 300 F sur les articles en stock* (☎)
et **15%** *à notre nouveau Point de Vente jusqu'au* ***8 janvier 2000*** *:*
10 rue Chauvart à GONESSE 14-17 h en semaine, 11-17 h le samedi

Conditions générales de ventes : Règlement par chèque, CB, Mastercard, à l'ordre d'EXO KIT – Port CEE 50 F de 0 à 499 F, 10% de 500 à 999 F et gratuit à partir de 1000 F de commande.
SARL au capital de 50 000 Frs RCS PONTOISE B - APE 526 B SIRET 39539207900012

AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS
Comment devenir roi ?
Mode d'emploi :
- Si on vous frappe sur la joue droite, répondre par 3 coups de hache et 2 coups de canons.
- Savoir puiser dans son trésor pour les besoins du royaume.
- Remplacer au pied levé Jeanne d'Arc, Saladin, ou encore Gengis Khan...
- Pouvoir tenir une conversation en 13 langues (Viking, Goth, Mongol...).
Age of Empires II.
La dynastie n'est pas prête de s'éteindre.
ENSEMBLE STUDIOS
Jusqu'où irez-vous ?*
Microsoft®
www.microsoft.com/france/jeux

RCS Microsoft. B 327 733 184 RC Corbeil. - © 1999 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft et Age of Empires sont des marques déposées par Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

1 jeu Age of Empires II acheté = 1 logiciel offert*
2 produits Microsoft achetés = 3 logiciels offerts*
*Frais de participation : 35 F pour 1 logiciel offert - 70 F pour 3 logiciels offerts, détail de l'offre en magasin.

Les DUO'S XXL
Du 1er octobre 1999 au 31 janvier 2000

Septembre 4/4	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4
Octobre 3/3	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4
Novembre 2/2	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4
Décembre 1/1 Hiver	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4
Janvier 1/1 Hiver	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4
Février 6/5	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4
Mars 5/4	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4
Avril 4/4	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4
Mai 2/2	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4
Juin 2/2	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4
Juillet 2/2	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4
Août 2/2	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4
Septembre fin	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4

N°2 - VALEUR DE MORAL

Chateauneuf	1	Siège d'Orléans	1
Jargeau	1	Chateaudun	2
Meung	1	Blois	3
Beaugency	1	Orléans	4
Suèvre	1	Janville	-3
St-Dié	1		
Pithivier	1	Bataille décisives	1
Les Tourelles	1	Jeanne d'arc	1

N°4 - RENFORT ACCOMPAGNANT LES CHEFS

ANGLAIS	FRANÇAIS
	Stuart + 2 Écossais
Phillipe + 3 Bourguignons	Arthur + 2 Bretons
Talbot + 2 Anglais	D'Alençon + 3 Français
Scales + 1 Anglais	Bourbon + 3 Français
Hungerford + 1 Anglais	Poton + 1 Français
Fastolf + 2 Anglais	La Hire + 1 Français
Rempstone + 1 Anglais	De Brosse + 1 Français
	De Raiz + 1 Français

N°5 - VALEUR DE COMBAT

Français :	2	Artillerie :	3
Ecossais :	2	Anglais :	2
Breton :	2	Bourguignon :	2
Paysan :	1	Modif vs fortification :	– 1

N°6 - CAPTURE ET BLESSURE DES CHEFS

CAPTURÉ :
1 : meurt ; **2** : capturé et blessé ; **3** : capturé ;
4 : blessé et libre ; **5-6** : libre

BLESSÉ :
1 : mort ; **2-4** : blessé ; **5-6** : guéri

N°7 - DÉFENSE DES FORTIFICATIONS

Les Tourelles : 0
Autres fortifications : 1D3 paysans
Chateaudun et Blois : 2D3 paysans
Orléans : 3D3 paysans

+ 6	**+ 5**	**+ 4**	**+ 3**
+ 2	**+ 1**	**0**	**– 1**
– 2	**– 3**	**– 4**	**– 5**
– 6			

MORAL

AIDE DE JEU POUR
MIRACLE SUR LA LOIRE,
JEANNE D'ARC A ORLEANS

TABLEAU DE CARACTERISTIQUES DES PRINCIPAUX TANKS

	CM	Blindage	CDT	Tir	Portée	Coût	Disponibilité
ALLEMAGNE							
Pz II C	2	Léger	3	1d4	A	12	39
Pz II L	3	Léger	3	1d4	A	14	43
Pz 35/38t	2	Léger	3	1d4	B	14	40
Pz III E	2	Moyen	3	1d4	B	16	39
Pz III J	2	Moyen	3	1d6	C	20	41
Pz IV D	2	Moyen	2	1d8	B	20	39
Pz IV F2	2	Moyen	2	1d8	C	22	42
Panther	2	Moyen #	2	1d12	C	28	43
Tiger	1	Lourd #	2	1d10	D	28	43
Königtiger	1	Lourd #	2	1d12	D	30	44
FRANCE							
R 35	1	Léger	2	1d4	A	10	39
H 39	2	Léger #	2	1d4	B	14	39
S 35	2	Moyen	2	1d6	B	16	39
B1 Bis	1	Lourd	2/1*	1d6/1d8*	B/B*	20	39
URSS							
T 26	2	Léger	2	1d4	B	12	39
BT 7	3	Léger	2	1d4	B	14	39
T 34/76	3	Moyen	2	1d8	C	24	40
T 34/85	2	Moyen #	2	1d10	D	28	44
T 70	3	Léger	2	1d4	B	14	42
KV 1	1	Lourd	2	1d8	C	22	40
KV 2	1	Lourd	1	1d10	C	24	41
KV 85	1	Lourd	2	1d10	D	26	43
JS 2	2	Lourd #	1	1d12	D	30	44
GRANDE-BRETAGNE/USA							
Matilda 2	1	Lourd	3	1d4	B	20	40
Cruiser A 9	2	Léger	3	1d4	B	14	39
Crusader 3	2	Moyen	3	1d6	C	20	42
Churchill	1	Lourd	3	1d6	C	22	42
Stuart	3	Léger	3	1d4	B	16	43
Grant/Lee	2	Moyen	3/2*	1d4/1d8*	B/C*	24	42
Sherman	2	Moyen	2	1d8	C	22	42
Firefly	2	Moyen	2	1d10	D	26	44
Cromwell	3	Moyen	2	1d8	D	26	44
Comet	2	Moyen #	2	1d10	D	28	45
Chaffee	3	Léger	2	1d8	C	22	44
Pershing	1	Lourd #	2	1d12	D	30	45
TD M10	2	Moyen	2	1d10	C	24	43
ITALIE							
L6 40	3	Léger	3	1d4	A	12	42
M 11/39	2	Léger	3	1d4*	B	14	39
M 14/41	2	Moyen	3	1d6	B	16	42

* : arme sur casemate
\# : blindage supérieur (optionnel)
+ 2 au budget par tank si équipage vétéran

AIDES DE JEU POUR
TANKS ! et
PAVILLON NOIR

Nom :
Hf : Hb : F : A :
Capacité spéciale :

Nom :
Hf : Hb : F : A :
Capacité spéciale :

Nom :
Hf : Hb : F : A :
Capacité spéciale :

MIRACLE SUR LA LOIRE : JEANNE A ORLEANS

Paysan 2 | Paysan 2 | Paysan 2 | Paysan 2 | Paysan 2 | Paysan 2
Paysan 2 | Paysan 2 | Paysan 2 | Paysan 2 | Paysan 2 | Paysan 2
Français 2 | Français 2 | Français 2 | Français 2 | Français 2 | Français 2
Français 2 | Français 2 | Français 2 | Français 2 | Français 2 | Français 2

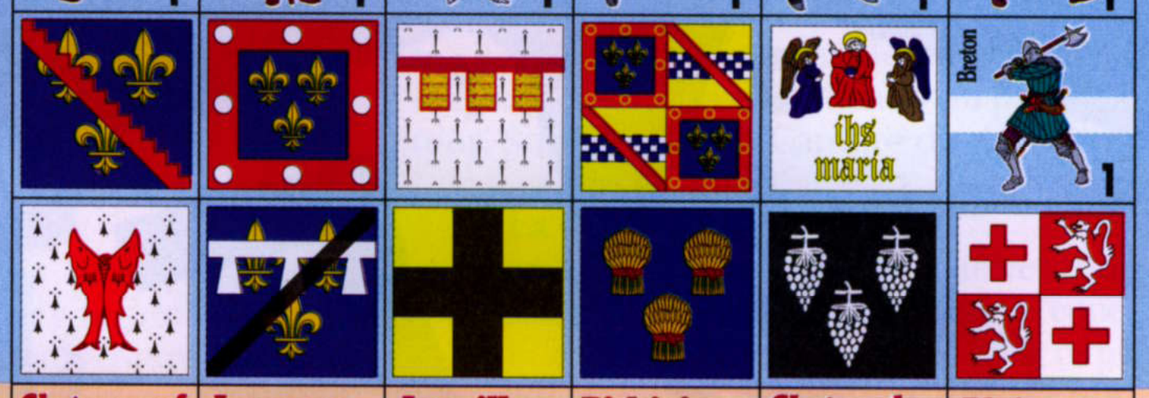
Breton 2 | Jeanne 1 5 P | Stuart 2 2 | Arthur 2 2 | D'Alençon 9 5 G | Bourbon 8 4 7
Poton 3 2 4 | La Hire 4 4 2 | De Brosse 6 3 6 | De Raiz 5 4 4 | D'Orléans 7 5 8 | Raoul 2 3 8

Blois | Chateaudun | Pithivier | Janville | Jargeau | Chateauneuf
Meung | Beaugency | Orléans | Tourelles | Suèvres | St. Dié

Anglais 2 | Anglais 2 | Anglais 2 | Anglais 2 | Anglais 2 | Anglais 2
Anglais 2 | Anglais 2 | Anglais 2 | Anglais 2 | Anglais 2 | Anglais 2

Talbot 8 4 6 | Phillipe • 3 3 | Salisbury 9 5 G | Sutfolk 7 2 7 | Scales 5 4 5 | Hungerford 4 2 2
Fastolf 6 5 4 | Gough 2 3 2 | Glasdale 3 5 2 | Rempstone 1 2 2 | Bourguignon 2 | Ecossais 2

Paysan 1 | Paysan 1 | Paysan 1 | Paysan 1 | Paysan 1 | Paysan 1
Paysan 1 | Paysan 1 | Paysan 1 | Paysan 1 | Paysan 1 | Paysan 1
Français 1 | Français 1 | Français 1 | Français 1 | Français 1 | Français 1
Français 1 | Français 1 | Français 1 | Français 1 | Français 1 | Français 1



Breton 1

Chateauneuf | Jargeau | Janville | Pithivier | Chateaudun | Blois
St. Dié | Suèvres | Tourelles | Orléans | Beaugency | Meung

Anglais 1 | Anglais 1 | Anglais 1 | Anglais 1 | Anglais 1 | Anglais 1
Anglais 1 | Anglais 1 | Anglais 1 | Anglais 1 | Anglais 1 | Anglais 1

Ecossais 1 | Bourguignon 1

A RENFORT	A RENFORT	B SURPRISE	B SURPRISE	C RETRAITE	D MONTJOIE	D MONTJOIE	D MONTJOIE	E TOUCHE	E TOUCHE	F NO !	G RENDS-TOI
H FEU !	I St-DENIS	j HUILE	j HUILE	j HUILE	K DEFENSE	K DEFENSE	K DEFENSE	L VOLONTE	M MIRACLE	N MOUSSAILLON	N MOUSSAILLON
O RIFLARD	P RENFORT	Q SHOOT	C RETREAT	R St. GEORGE	R St. GEORGE	R St. GEORGE	E TOUCHE	E TOUCHE	S SCOTS	G SURRENDER	G SURRENDER
G SURRENDER	H FIRE !	H FIRE !	T HIT !	J OIL	K TRAP	U TRAP	U WILL	L WILL	V CURE	W SAPEUR	W SAPEUR
W SAPEUR	X MARCH	Artillerie 1	Artillerie 1	Artillerie 1	Artillerie 1	Artillerie 1	Bourguignon 1		MORAL	Jeanne 1 5 P	Jeanne 1 5 P

© VaeVictis-Histoire & Collections 1999. Infographies Didier Bourgeois et Christophe Camilotte.

0 - GENERAL RULE 2
0.1 – GAME SCALE 2
0.2 - ABBREVIATIONS 2
1 - TERRAIN 2
1.1 - MAPS AND HEXAGONS 2
1.2 - TYPES OF TERRAIN 2
2 - UNITS 2
2.1 - GENERAL RULE 2
2.2 - REGULAR AND IRREGULAR UNITS 2
2.3 – QUALITY OF UNITS 2
2.4 - TYPES OF UNIT 2
A - Mounted units 2
B – Foot Units 2
✘ 2.5 –IMPETUOUS UNITS 3
2.6 – LIGHT UNITS AND SKIRMISHERS 3
✘ 2.7 - UNITS WHICH CAN DISMOUNT 3
2.8 - UNITS OF MOUNTED INFANTRY 3
3 - GAME SEQUENCE 3
4 – ACTION POINTS 3
4.1 - DETERMINING AP 3
4.2 - USING AP 3
- Movement 3
- Restraining 4
- Position of general 4

✘ 4.3 – ALLIED CORPS (SEE ALSO 14) 4
5 - GROUP 4
5.1 - DEFINITION OF A GROUP 4
6 - FACING 4
6.1 - GENERAL RULE 4
6.2 – CHANGING FACING 4
- Turning units of a group 4
- Turning isolated units 4

✘ 6.3 - TURNING BEFORE COMBAT 4
7 - ZONE OF CONTROL 4
7.1 - GENERAL RULE 4
7.2 - MOVEMENT IN A ZOC 4
7.3 - FRONTAL CONTACT 5
8 - STACKING 5
8.1 - RANKS OF SUPPORT 5
- Advancing the front unit 5
- Recoil of a unit of the rear rank 5
- Constitution of ranks of support 5

8.2 - EXCEPTIONS TO STACKING AND PASSING THROUGH UNITS 5
- Psiloi 5
- Bowmen ..... **Erreur ! Signet non défini.**
- Baggage 5
- Impetuous elements 5

9 - MOVEMENT 5
9.1 - GENERAL RULE 5
9.2 - MOVEMENT TO THE REAR 5
9.3 - MARCH MOVEMENTS 5
9.4 - MOVEMENT OF A GROUP 5
9.5 – SPONTANEOUS ADVANCES 6
9.6 – EFFECT OF TERRAIN 6
10 - SHOOTING 6
10.1 – LIMITATIONS OF SHOT 6
10.2 – LINES OF SIGHT 6
10.3 – SUPPORT FOR SHOT 7
10.4 - RESOLUTION OF SHOT 7
11 - MELEES 7
11.1 - GENERAL RULE 7
11.2 - RESOLUTION OF A MÊLÉE 7
11.3 – OVELAPPING UNITS 7
11.4 - FLANKING 7
11.5 - COMBAT RESULTS 7
- Draw 7
- Recoil 7
- Elimination 7
- Flee 8

11.6 - RECOIL 8
11.7 - DESTRUCTION 8
11.8 - FLIGHT 8
11.9 – ADVANCE AFTER MÊLÉE 8
12 - DEMORALISATION 8
12.1 - LOSSES 8
12.2 – LEVEL OF DEMORALISATION 9
12.3 - CONSEQUENCES OF DEMORALISATION 9
13 - VICTORY 9
14 - ARMIES AND PLACEMENT 9
14.1 - COMPOSITION OF ARMIES 9
14.2 – COST OF ALLIED CORPS 9
Identification of corps 9
14.3 – SET-UP 9
1. Determining the defender 9
2. Choice of side 9
3. Preparation of Ambushes 10
4. Set-up of corps 10

Champs de bataille is a generic game system that simulates the ancient-Medieval historical battles. The first version of the rules appeared in VV9, and then in VV15, with numerous Army lists and counters being published since. This is a complete and amended version of the rules. Indeed, several extensions, errata and new rules have appeared in VV since the second edition. Indeed, the system has been enriched by many playings and certain modifications that were indispensible.

At all times, the basic system of *Champs de bataille* has been retained; only certain mechanismns that functioned incorrectly have been changed.

The game requires several six-sided dice (d6).

0 - General Rule

0.1 – Game scale

Champs de Bataille is designed to simulate the clashes of Armies of very different troops over a very long period of history, the scale of the game altering from one battle to another. Nevertheless, as an indication, the base scales were as follows:

- A game turn is about 15 minutes of real time;
- A hexagon is about 50 m wide;
- Each counter represents a variable number of men between 125 and 250 horsemen or foot, 1 000 men per horde counter, 15 elephants or 25 war chariots.

0.2 - Abbreviations

To permit an easy adaptation to the Army Lists for *DBM*, we have chosen to retain, as unit designations, the same abbreviations as in the original rules, that is to say the abbreviations of the English terms. Additionally, this usage conforms to that of the official French translation of *DBM*, allowing players players to use the same terms to identify their Armies.

1 - Terrain

1.1 - Maps and hexagons

A hexagonal grid is superimposed on the map to regulate movement and combat. The abbreviation hex for hexagon is used throughout. All distances are measured in hexagons, hex of departure for a unit that moves or the hex of a missile-unit is excluded, and the hex of the target is included. The cut out terrain elements provided in *Vae Victis* will allow you to modify the map.

Champs de bataille is an adaptation of the figures rule set ***DBM***, designed by Phil Barker and Richard Bodley-Scott and published by WRG.

Adaptation devised by **Stéphane Martin**, **Théophile Monnier** and **Nicolas Stratigos**, with the active support of Dominique Sanches,.

1.2 - Types of terrain

Several types of terrain can be used on the map:

- **clear terrain or clear** (flat and cultivated terrain without any important features, gentle hills);
- **Broken terrain** (moderately marshy or rocky terrain, muddy ground, frozen rivers and lakes, heavy brush, etc.);
- ✕ - **Difficult terrain**: woods, orchards, olive tress, oasis, enclosures, marsh and buildings.

In difficult terrain, groups (see 5) can only be formed with the units in a single column; that is adjacent to one another by only their front or rear hexes.

This obligation only applies if the group **finishes** its movement in difficult terrain. A group on the edge of difficult terrain may leave the terrain **in line**.

Exception: units of Psiloi (only) may move as a group in difficult terrain without being in terrain.

Woods or oasis: Visibility across a wood is limited to two hexes. Units entering a wood must start their movement adjacent to the edge.

Terrain may affect movement (see 9.6), shooting and mêlées (see relevant tables) or block lines-of-sight (see 10.2). As a general matter, the battle field is composed of clear terrain, with several areas with other terrains.

2 - Units

2.1 - General Rule

An army is composed of different types of combat units, represented by counters.

Each army has two to four generals (the term general does not represent a rank but simply indicates leaders of armies, and their guards). Apart from their command capacity (see 4), generals counters follow the same rules as other units, depending on type.

Each unit counter carries a number of details about the 'unit (see plan).

2.2 - Regular and Irregular Units

In *Champ de bataille*, each unit is either regular (**Reg.**), or irregular (**Irr.**). This distinction, which depends on the level of training and the discipline of the troops, reflects the ease with which the units could be controlled (see 4.2). Thus, regulars are generally trained and can perform complex manoeuvres whereas the irregulars can only follow simple commands.

The classification is also used for the generals, the regular generals benefiting from a greater flexibility of command (see 4.1).

2.3 – Quality of units

The classification of Unit Quality evaluates morale, the level of training and of motivation as well as the quality of the equipment of different units. They are distinguished as follows: superior units (**S**), ordinary (**O**) and inferior (**I**) but equally the swift units [(**F**) for Fast] and exceptional units (**X**), which have specific characteristics.

2.4 - Types of unit

This list of unit classification is a function of their style of use (movement and combat) on the battlefield. The unit abbreviations are shown in brackets.

A - Mounted units

- **Knights** (**Kn** - Knights): units of shock cavalry which use a spirited charge as the basic tactic (ex.: Companions of Alexander the Great or knights of the Middle Ages). By extension, this category also includes heavy chariots (three or four horses).

Units of **Kn (X)** represent the cataphract units equipped with the kontos, a long lance used with both hands. The Kn (X) are treated like Kn (S) against shooting and against units of LH, Sp, Pikes and of Bowmen in mêlée. However, they are treated as (I) against Knights, Blades and Wb, and (O) in all other cases.

- **Cavalry** (**CV**): units of cavalry equipped with bows or throwing weapons (bows, javelins) rather than shock weapons (spears, swords). By extension, this category also includes the majority of war chariots.
- **Light Cavalry** (**LH** - Light horse): these units fight as skirmishers, with sudden charges and shooting from a distance, to avoid hand-to-hand combat.
- **Elephants** (**El**).
- **Camels** (Cm)
- ✕ - **Expendables** (**Exp** - Expendables): scythe chariots or driven herds intended for suicidal charges on enemy formations.

B – Foot Units

- **Spears** (**Sp** - Spears): infantry fighting in ordered ranks often in a deep formation, equipped with a spear or a javelin and and shield (e.g. Greek hoplites).
- **Blades** (**Bd** - Blades): infantry fighting in ordered lines but trained for individual ombat (swords, halbards, axes, etc). Included here are Roman legionnaires, knights fighting on foot, etc.
- ✕ - **Pikes** (**Pk** - Pikes)[1]: infantry fighting in ordered ranks often in a deep formation, equipped with a pike or long spear held with both hands (Swiss pikes, Macedonian phalanx, Scots schiltrons, etc.).
- **Auxilia** (**Ax**): infantry in loose order but sufficiently armed and protected to fight

1. The adaptation of Pike units for *Champs de bataille* poses a problem of stacking, as it is possible, in *DBM*, to put up to four ranks of Pikes one behind the other. It would be complicated to place double ranks of counters because of the hexagonal grid, and we have opted for the simplest solution: Pikes in *Champs de bataille* may stack up to four counters per hex to obtain the maximum support bonus (+3). We recommend however limiting support to one or two counters, to avoid the overuse of large pike lines with a deep line only one hex containing four counters.

hand-to-hand (Greek peltasts, Roman auxiliaries, etc.).

Auxilia (**X**) are treated as (**S**) for hand-to-hand combat to their front with Knights, Expendables, Sp, Bd, Wb or Hordes, and as (**I**) in all other cases.

✕ - **Bowmen** (**Bw** - Bowmen): units in formed ranks, armed with bows or crossbows and and trained for volley shooting.

- **Psiloi** (**Ps**): troops with missile weapons (bows, slings, javelins) but fighting dispersed, with light equipment and seeking to avoid hand-to-hand combat.

- **Barbarians** (**Wb** - Warband): troops whose effectiveness is due to their ferocity and the impetuousness of the fighter rather than their cohesion or discipline (Gauls, Germans, etc).

- **Hordes** (**Hd**): masses of troops of poor quality and badly equipped (revolting peasants, Persian levies, etc.).

✕ - **Artillery** (**Art**): includes all units shooting over long distances.

✕ - **War Wagons** (**WW**): All heavy wheeled vehicles used on the field of battle (wheeled towers, Hussite wagons, Italian carrocios). The WW (**X**) are treated as WW (O) in frontal combat against elephants and (**I**) in all other cases.

- **Baggage** (Bag): non-combatant units, Baggage represents the logistical support of the armies. Fixed (camps, stockades) or mobile (wagons, herds), they have no offensive power. Baggage has a combat value of **1** (in defense only) and is always (**I**). It can be immobile (movement = 0) or mobile (movement = 2). The mobile Baggage of a demoralised corps (see 12.3) flees normally and is treated as destroyed if it leaves the map.

✕ 2.5 –Impetuous Units

The units classed as impetuous are susceptible to making uncontrolled movements (see 9.5 and 11.9). The following are impetuous:

- **Irregular** units as follows: **Knights** (**S**), (**O**) or (**F**), **Barbarians**, **Blades** (**S**) or (**F**), **Camels** (**S**), **Hordes** (**S**) or (**F**);

- Regular and Irregular Units, other than Baggage, who are **closer**, in hexes, to a demoralised enemy unit than to a non-demoralised enemy unit (see 12).

The units of a demoralised corps (see 12.3) are **never** impetuous (and lose all these attributes when they become so).

2.6 – Light units and skirmishers

These types of units observe special movement rules. They are:

- **light units:** units of light cavalry, of Psiloi and of Auxilia (see 4.2);

- **skirmishers**: units of light cavalry and of Psiloi only (see 6.2 and 9.2).

✕ 2.7 - Units which can dismount

In certain scenarios or Army lists, some units may fight on horseback or on foot. The mounted or dismounted status is shown by different counters. **At the beginning of the game**, during the set-up of a corps, the player must choose whether to have the units mounted or dismounted, and use the relevant counters. The units retain this status for **the whole game** and may not remount or dismount. The choice is made for each counter, the player is free to determine the proportion of mounted to dismounted troops. The Army lists show the mounted and dismounted equivalents of the relevant troops.

✕ ***Note**: contrary to what is shown in their Army list; certain troops dismount as follows:*

*- Carolingian knights (VV9) dismount as **Bw (O)** and **Sp (O)**. The new counters for this army were in VV n°22.*

*- The Bucellari of the Eastern Roman Army and the Herule and Gepid Kn (F) (VV9 and 12) all demount as **Sp (O)**.*

2.8 - Units of mounted infantry

According to Army lists, certain infantry units are treated as mounted for movement. During strategic movement (that is to say when more than four hexes from an enemy unit), these units move (and flee) like mounted troops. In tactical movement (that is to say when 4 hexes or less from an enemy unit), these units move and fight as foot troops. They do not pay AP to mount or dismount, the action is automatic.

Mounted infantry on horses perform strategic movement as Cavalry, those on Camels as Camels (4 MP in both cases).

3 - GAME SEQUENCE

Each game turn consists of two similar sequences, one for each player. The attacking player goes first in each turn. The player whose turn sequence this is is called the **active player**.

1. Determining the number of action points

The active player throws 1d6 for each of his generals and apportions the scores achieved (see 4.1).

2. Movement of units

The active player, depending on the number of action points that he has, may now move units or groups of units (see 9). Once all movements are completed, « unrestrained » impetuous units make a spontaneous advance (see 9.5) and the units of a demoralised corps flee.

3. Ranged Shot

The units of two players with shot capability engaged in Ranged Shooting (see 10).

4. Mêlée

The units of the two players which are in frontal contact fight. The active player decides the order of resolution of mêlées (see 11).

Once the turn sequence of the first player finishes, it is the turn of the second player to activate, in the same manner.

4 – ACTION POINTS

Action points (**AP**) represent the control capability generals have over the units of their corps. Each army has several corps, each commanded by a general. One of the corps is commanded by the Army Commander (see 14 for the way in which armies are organised).

APs permit the activation of units.

4.1 - Determining AP

At the start of his turn, the player throws a number of **d6** equal to the number of corps in his army.

For **regular** generals, the player is free to assign each dice to the corps of his choice after having thrown them. Contrariwise, before throwing the dice, the player assigns one to each corps led by an irregular general or where the commander of the army is dead.

***Note**: we recommend using dice of the same colour for the regular generals and dice of different colours for the other corps.*

Example: an army composed of two corps and commanded by two regular generals. The player throws two dice and scores 5 and 3. He is then free to assign each dice to the corps of his choice. Contrariwise, if this army included an irregular general, the player allocates one dice of one colour to the irregular corps and a dice of a different colour to the second corps. Each corps rolls for its AP independently with its dice for the whole game.

The action points cannot be accumulated from one turn to the other.

4.2 - Using AP

During the movement phase, the AP of each general permits the activation of units or of groups of units (see 5) belonging to the corps of that general. A unit or a group of units may move or be restrained (for impetuous units or those in flight). Only movement uses action points, shooting and combat are automatic and free.

The base cost for activation for a unit or a group of units is **1 AP**.

All modifiers are cumulative.

- **Movement**

The base cost for movement is modified as follows:

✕ **+ 1 AP** to move a unit or a group of units composed of **irregulars** (except ***light troops*** or ***Cavalry***) who are making a change in facing during movement.

✕ **+ 1 AP** to move a unit or a group of units composed of **irregulars** or at least one irregular unit (except ***light troops***) not spending all their movement allowance. The modifier does not apply if at least one of the

units in the group moves adjacent to an enemy unit, a river, a wood or impassable terrain.

+ 1 AP to move a unit or a group of units composed of **irregulars** (except ***skirmishers*** in both cases) attempting a second march movement in the same turn (see 9.3). The cost of **+ 1** applies to each march movement after the first (see ex. 3).

✕ **+ 1 AP** to move a group containing mounted infantry, knights, Cavalry or Light Cavalry **and** foot troops (except for ***Psiloi***). **Exception**: a mounted general will not count for this penalty.

- **Restraining**

A player must spend AP to prevent his impetuous troops from making spontaneous advances (see 9.5) or the troops of a demoralised corps from fleeing (see 12.3). The base cost is modified as follows:

+ 1 AP to restrain a unit or a group of units which includes **irregular** units (except a unit or group of units entirely on **foot** occupying advantageous terrain: in broken terrain, difficult terrain, on a higher level to the nearest enemy or defending fortifications or a river bank).

- **Position of general**

The base cost for all actions is modified as follows:

+ 1 AP to activate a unit or a group of units which are **all** as follows:

- in view of their general but more than 12 hexagons away;

- out of their general's sight (per 10.2) and more than 6 hexagons away.

The command distances cannot run through an enemy unit or impassable terrain.

+ 1 AP to activate a unit or a group of units if the general is adjacent to an enemy unit, has left the map or been eliminated (in the two latter cases, the modifier « out of sight » does not apply). Only the position of the general of that corps influences the AP spent on units of that corps.

Additionally, the army commander has an **extra action point**, usable by him or by the group in which he currently is.

✕ 4.3 – Allied corps (see also 14)

An army may include an allied corps. This corps has its own activation dice.

An allied corps is treated as unreliable if, on the first die roll for AP of the game, the player scores **1** for the corps.

The units of an unreliable allied corps will not voluntarily move to less than **12 hex** from any enemy units and they may not shoot. A corps returns to reliability and may be activated normally in one of the following cases:

- the player scores **6** with the AP dice of this corps;

- an enemy unit is adjacent to one of the units of the corps;

- a unit of the corps is shot at;

- an enemy corps becomes demoralised.

An irregular unreliable allied corps of a **different nationality** changes sides and falls under control of the opponent if one the corps of the army of its own side becomes demoralised. The enemy player can control this corps from the beginning of the following turn. An unreliable regular or irregular allied corps, which is of the same nationality, will change sides only in a Civil War.

5 - GROUP

The concept of a group is one of the most important in the game. Keeping one's army in a minimum of groups permits the best use of action points.

5.1 - Definition of a group

A group is composed of units of the **same corps**, adjacent to at least one other unit of the group and all having the same facing (see Example 1).

A unit in an **Enemy Zone of Control** (see 7) at the beginning of a movement is not part of a group.

A group may be constituted at the beginning of each movement with all the units which meet the conditions of a group, but not during movement (a group may not "collect" units during its movement). Similarly, a unit belonging to a group cannot be left behind during movement, that is to say all units which move in a group must start and finish their movement together.

The movement of a group follows strict rules (see 9.4).

6 - FACING

6.1 - General Rule

Each unit must face towards one of the six vertices of the hexagon they occupy. They have two front hexes, two flank hexes and two rear hexes (see plan on page 28).

Baggage has no facing and does not exert a Zone of Control.

6.2 – Changing Facing

During its movement, a unit may change its facing at a cost **of one movement point** per hex vertex.

- **Turning units of a group**

Units moving at group level may only pivot **a single** hex vertex per movement. This limitation applies to march movement (a group of units may make **one** turn for each march movement).

Exception: units of skirmishers in a group may make more than one turn per movement, at the cost of 1 MP per vertex.

- **Turning isolated units**

A unit moving alone may make more than one turn per movement, whatever its type, at the cost of one MP per hex vertex. Also, a unit of skirmishers moving alone may make an **about turn** at the cost of one MP.

A unit in an Enemy ZOC cannot pivot in its movement phase.

✕ 6.3 - Turning before combat

At the beginning of the Mêlée phase, the two players designate which unit is engaging (see 11) an enemy player unit - where necessary it must pivot to present a front hexes to the enemy unit, using the least turns possible.

A unit, of either player, which is in the ZOC of an enemy unit at the beginning of mêlée is **obliged** to fight this enemy unit, pivoting if necessary within this rule.

Conversely, two adjacent opposing units neither of which is in the ZOC of the other at the beginning of the Mêlée Phase **do not** fight and do not pivot.

Before the Mêlée phase, the two players, starting with the active player, must then indicate, wherever it occurs, units that are engaging an adjacent enemy unit which is not facing the attacker. Each attacking unit can only designate a single enemy unit for combat, which then pivots to present its front.

The designation of attacks at the beginning of mêlée is only made where an enemy unit is able to turn to face; the other attacks are declared and resolved one after another.

***Note**: a unit already in frontal contact (see 7.3) with an enemy unit cannot turn because it is obliged to fight the unit which it faces.*

7 - ZONE OF CONTROL

7.1 - General Rule

Every unit exercised a Zone of control (ZOC) over the two front hexes.

This zone limits the movements of enemy units:

- a unit which enters an Enemy ZOC must halt its movement;

- a unit cannot enter an Enemy ZOC if it presents its flank or rear to one of the units that exercise that zone (that is a unit can enter an Enemy ZOC only if it faces all the units that exert the zone).

7.2 - Movement in a ZOC

At the beginning of its movement, an active unit may leave an Enemy ZOC only by making a rearward movement (see 9.2) as long as they have a movement allowance **greater** than all the units who exercise a ZOC on them. Any unit that retires in this way cannot enter an enemy ZOC of an enemy unit to its flank or in its rear. Also, a

unit which leaves an Enemy ZOC cannot move directly into another Enemy ZOC.

7.3 - Frontal contact

Two units are said to be in frontal contact if the ZOC of each of the two units contains the other. A frontal contact does not require that these units fight. For combat, frontal contact affects overlaps (see 11.2 and 11.3).

8 - STACKING

Stacking is not allowed, except for units which benefit from a rank of support (Spears, Bows, etc.). Stacking is then limited to an extra unit per hex (exception: Psiloi or Pikes). The units capable of stacking are shown on the Support Table.

Exception:

- units of Psiloi, on certain Army lists, may stack with other types of units to support them. This stacking is limited to one Psiloi counter, **in addition** to the authorised stacking for the units supported by the Psiloi (Example: In the Patrician Romans List, a Psiloi counter may stack with two counters of Blades, for a total of + 2 against certain troops).

- Units of **Pikes** of the same quality may stack up to a maximum of four units per hex, for a total bonus of + 3.

The stacking rules apply during movement and during recoils (that is to say it is impossible to pass through a a hex occupied by another enemy or friendly unit). Note: you must differentiate between stacking and pass through capacity for units. Only the units noted in 8.2 are capable of passing-through other units, as noted in that rule.

In all cases, only units **in the same corps** may stack together (but units of different corps may pass through per 8.2).

8.1 - Ranks of support

Certain units, when stacked together, have a combat or shot bonus. Units stacked together are treated as **a single unit** (for movement, recoil, advance after mêlée, destruction, etc).

During initial set-up, all units which can stack together are allowed to do so.

The units must be stacked in the order of support, the unit on top of the stack is treated as being in the front rank (they undertake combat), the unit at the bottom of the stack is considered to be in the rearward rank.

The Ranks of Support Table shows the combat which benefit the stacked units.

- **Advancing the front unit**

A unit at the top of a stack may, alone or as part of a group, advance independently during movement, only into front hexes. It may not recoil alone.

- **Recoil of a unit of the rear rank**

A unit at the bottom of a stack can, alone or as part of a group, independently during movement, recoil only into its rear hex. It may not advance unless it can pass-through the units in the front (see 8.2).

A unit giving a rank of support (which is placed at the bottom of the stack) may recoil into its rear hex even if the unit is in an enemy ZOC.

- **Constitution of ranks of support**

To enter a hex to provide a rank of support, a unit must enter from one of the two rear hexes and have the same facing as the unit already present; the entering unit is then placed at the bottom of the stack. This movement is permitted in an Enemy ZOC (as in Rule 7.1).

A unit which enters a hex to provide a rank of support must stop its movement on doing so. The unit once formed can then undertake March Movements, as in rule 9.3. In the same fashion, a unit which recoils may enter a hex to find a rank of support if it does so via the front hexes (the unit is placed on top).

A unit making an **impetuous advance** (9.5) cannot enter a hex to provide a rank of support.

8.2 - Exceptions to stacking and passing through units

Important: whatever the exceptions below, a unit **adjacent** to an enemy unit can never be passed through by a friendly unit.

- **Psiloi**

Units of Psiloi may pass through any friendly unit with the same or reverse facing. Mounted units (and only they) can pass through units of friendly Psiloi with the same or reverse facing.

- **Bowmen**

Units of Bowmen may pass-through friendly units of Blades with the same or reverse facing. Equally, units of Blades may pass-through Bowmen with the same or reverse facing.

- **Baggage**

Baggage may be passed through by all types of friendly foot units.

- **Impetuous elements**

Units making a spontaneous advance (see 9.5) must (and can) pass through all friendly units in their fronts (exception: Elephants, which turn them back). The units passed through must immediately make the following movement:

- foot units passed-through by Knights: flee (11.8);

- impetuous troops: make a spontaneous advance following the impetuous troops who passed through them, unless they have already made a spontaneous advance this turn;

- other troops: recoil if possible (they are not eliminated if recoil is impossible).

9 - MOVEMENT

9.1 - General Rule

A unit moves from hex to hex expending its movement allowance.

The movement points (**MP**) are shown on each unit counter (if in red, this shows the unit is irregular).

✖ Note: Note the MP value of Bowmen should be 2.

MP cannot be accumulated from turn to turn, nor from one march movement to the other (see 9.3). The player may spend all or part of the movement points of his units (note the use of AP for the movement of certain units which do not use all their MP, see 4.2).

The movement of a unit or of a group of units must be completed before starting to move another unit or group of units. Contrariwise, March Movements (see 9.3) may alternate between units or groups of units. Units advance only from their front hexes and can only recoil via their rear hexes (see 9.2).

9.2 - Movement to the rear

A single unit (of whatever type) or a group of units which is entirely constituted of **skirmishers** may make a normal movement (that is, using all or part of its movement allowance) from one or more of its rear hexes without changing its facing, always respecting the limits of 7.2 if in an enemy ZOC.

In the same movement, a unit may not combine movement to the front and movement to the rear.

9.3 - March Movements

A unit or a group of units which remains **more than 4 hexes** from all enemy units may use a multiple of its movement allowance in the same turn.

For each **activation** (expenditure of AP) for a unit or a group of units, the unit or group of units may use its movement allowance (that is to say make a normal movement).

A unit or a group of units which are at the beginning of the movement phase, **4 hexes or less** from an enemy unit may only move once in their turn.

Similarly, a unit or a group of units during their first movement, come within 4 hex or less of an enemy unit may not make a further movement that turn.

Finally, a unit or a group of units makes more than one movement in a turn cannot move to **4 hexes or less** of an enemy unit.

9.4 - Movement of a group

The movement of all the units of a group must be made hex by hex (turning by vertex by vertex) and unit by unit. As each

spends a MP, all the units of the group must not move so as to be positioned to remain within the rules for the conduct of a group (Rule 5).

All the units of a group must remain within the rules for the conduct of a group as each uses the MP of the group.

During a group movement, a unit may be left behind **at the beginning** of the movement, but not **during** the movement.

***Note**: this nuance is very important, a Player may not « scatter » units of a group during group movement.*

All units of a group use the number of MP equal to that of the slowest unit in the Group (but the penalty for irregulars who do not use all their movement does not apply here).

9.5 – Spontaneous Advances

Impetuous units (see 2.6) are susceptible to making spontaneous advances.

At the end of the movement phase, an impetuous unit makes a spontaneous advance if:

- the unit has not moved at least one hex in its movement phase.
- or the player does not spend AP (or does not have enough AP) to « restrain » this unit

● A unit making a spontaneous advance must obey the following rules:

✘ - the units move singly, never in a group and make **two** advances to the maximum of their movement allowance, except where an enemy unit is 4 hexes or less away (see 9.3), in this case they make only one advance;

- The unit must follow the following movement priorities:

1. towards the nearest enemy unit situated within 4 hexes or less.
2. towards the nearest enemy Baggage in sight.
3. towards the nearest enemy unit in terms of movement points.

- the unit must face (spending MPs normally) to present its front hexes towards the units to which it is moving.

● An impetuous unit can ignore, for its spontaneous advance:

- for a mounted impetuous unit, all enemy unit in difficult terrain or in fortifications;
- for all impetuous units, all enemy **skirmishers** not in their front hexes (before the impetuous advance). The player can choose whether or not to ignore a skirmisher unit .

A unit stops its spontaneous advance when there is an enemy unit in its ZOC or when its advance is rendered impossible by friendly units which it cannot pass through (that is, friendly units adjacent to an enemy unit or a unit of Elephants, see 8.2).

● It is not necessary to restrain an impetuous unit in the following cases (that is, the unit will **not** make a spontaneous advance):

- the unit, alone or in a group, makes a movement of at least one hex in the Movement Phase;
- the unit already has an enemy unit it its ZOC or the unit is in the ZOC of an enemy unit;
- the unit has an overlap (of whatever kind) against an adjacent enemy unit engaged by another friendly unit;
- the unit belongs to a corps of an unreliable allied general (see 4.3);
- the unit belongs to a demoralised corps (but, in this case, the unit must make a flight movement, of be restrained, see 12.3).

9.6 – Effect of terrain

Entering a hex, of whatever type or terrain or its level, always costs **1 MP**.

Certain units have a reduced movement allowance depending on terrain:

✘ - Units of **LH** and **CV** and **Fast** mounted units have their movement allowance **reduced by 1** if they move in broken terrain. The modifier is cumulative (a LH [F] thus loses 2 MP in broken terrain).

- all the mounted units have a movement allowance of **2** if they move in difficult terrain during a movement.

Chariots: chariots of all types cannot enter difficult terrain off-road. In **Broken** terrain, the chariots not on roads must move counter by counter (no group movement is possible).

10 - SHOOTING

✘ In *Champs de bataille*, only units of **Bowmen** (Bw), **Artillery** and of **War chariots (O) and (S)** are capable of using ranged shot. All other units, even those represented by units armed with a bow, such as some Psiloi or units Light Cavalry, fight **only** using the normal mêlée rules, with the corresponding modifiers. In reality, such units would skirmish, coming up close (several dozens of metres) to the enemy and shooting rapid volleys of arrows or javelins, without engaging hand-to-hand[2].

10.1 – Limitations of shot

During the Ranged Shot Phase, the units of **Bowmen from both sides** must make Ranged Shooting on units within sight and within range. The active player first resolves all his shooting in the order of his choice.

✘ Exception: units of Artillery do not shoot in the enemy Shooting Phase.

A unit can only shoot once per **Player turn**. A unit may only be shot at once per Phase. A unit capable of shooting which is shot at must use its shot capability to shoot back (see 10.4).

A unit that has made March Movements (that is to say are moving more than once) or which fled in their Movement Phase **may not shoot**.

✘ Exception: a unit of artillery (O) or (S) may only shoot if it has not moved **in any way** during its turn.

A unit may not shoot if an enemy unit is in its ZOC or if it is in the ZOC of an enemy unit.

A unit that has an overlap on a friendly unit which is in contact may not shoot. Additionally, it is forbidden to shoot at an enemy unit which is in frontal contact with a friendly unit or which has an overlap on a combat.

A shooting unit must target the **nearest** enemy unit (in hexes) in its line of sight (the player may choose where there is more than one).

✘ A unit cannot shoot if the retreat of the target would cause the destruction of a friendly unit.

10.2 – Lines of Sight

Units of Bowmen can only shoot at units situated from their front hexes.

✘ Units of War chariots and of Artillery mounted on vehicles may fire in any direction.

To establish the LOS of a unit, the player trace a line from the centre of the hex occupied by the shooting unit and the centre

NOTES ON MOVEMENT

For movement, consider a group as a macro-unit, where the counters are facing in the same direction and must remain adjacent to one another throughout movement (that is to say no unit that starts movement with a group can be dropped off during movement, nor can group be broken up during movement. Accordingly – and this is a very important point –, a group must halt movement if one of its units enters an Enemy ZOC.

Furthermore, the constraints of a group exist only during each march movement. Units that moved together as a group mat separate into other groups (or move independently) for other march movements in the same turn, providing they respect the rules for march movements (that is remain for hexes away from all enemy counters).

Finally, remember that units are not limited in their march movements in a turn, the only limit is the number of AP available. For example, if a player has a group of irregular cavalry and has scored 6 on hos AP die-roll for the corps of this group, it may makes a first march movement (1 AP), a second (2 AP, these are irregulars), a third (2 AP, ditto) and finally a fourth if the commander-in-chief of the army is part of the group. In total, supposing the line of cavalry advanced its whole move, the group will cover 16 hexes! A group of regular cavalry could cover 24 hexes… Obviously, on the VV map, these types of unit can move immediately to contact. ❒

2 The combat results permit, without complex rules, the simulation of the specific characteristics of these light units. For example, Psiloi are never destroyed by heavy infantry units (they flee, unless taken in the flank) but are only vulnerable to units of light infantry (Auxilia and other Psiloi) and, of course, mounted units. Also, only Archer units, trained and in formed ranks, are capable of generating the weight of shot sufficient to maintain ranged combat.

of the hex occupied by the target unit. Sight is blocked if the LOS crosses a hex (including a hex edge) occupied by an obstacle (A hill higher than two elements, woods, buildings, orchards).

In addition, friendly or enemy **units** (including the hex edges of hexes they occupy) block shooting (Bowmen cannot therefore shoot over a line of friendly units).

10.3 – Support for shot

Units able to fire on the same target and which are adjacent to each other do not fire separately on the same target. One of the units is treated as the base unit, at the player's choice, the other units provide support.

A unit may not support missile combat where it may shoot at another enemy unit. It is then obliged to shoot separately at that unit.

The Bowmen may also have a rank of support, for shot only (**not for mêlée**). For each enemy unit in overlap or in support, the target unit suffers an adjustment of **- 1** to the dice (up to a maximum of **- 2**).

✗ A unit of Bowmen can only provide an overlap or a rank of support for shooting if they are the same quality and same corps as the shooting unit, and if not situated in difficult terrain.

10.4 - Resolution of shot

Shot resolution is done in the same way as mêlées (see 11), apply the results immediately. Of course the shooter cannot suffer any unfavourable result to himself, except where shot at in response. When shooting provokes a return of shot, the two units may both be affected by shooting, just as in a mêlée.

The response shot is determined at the same time as the enemy shooting. They perform the same shot but with the two units possibly being affected. Example: a unit of Bowmen shoots at a unit of enemy Bowmen. Each player throws 1d6, and adds the corresponding modifier (against a foot unit = **+ 2**). One or other then suffers the result but the two are treated as having shot for the turn (one on attack the other in response).

A unit of Bowmen uses the tactical value of their target (foot or mounted), the units being shot at uses the tactical value for foot combat.

✗ **Exceptions:** Knights, War Wagons and Blades which suffer shooting by Bowmen use a tactical value of **+ 4**.

11 - MELEES

Mêlées include not only hand-to-hand combat but also close skirmishing as practised by some light units.

11.1 - General Rule

During the Mêlée phase, all the units of the active player with at least one unit in their front hexes must engage in mêlée with an enemy unit, or provide an overlap for another mêlée against a unit to their front.

Bowmen: a unit of Bowmen may not voluntarily move into contact with the front of an enemy mounted unit if it is capable of shooting at that unit.

The active player selects and resolves in the order of his choice all mêlées. Each mêlée is resolved before passing to the other.

A unit may fight only one enemy unit per turn, the number of overlaps supporting other mêlées is not limited. A unit may only be attacked once per turn.

11.2 - Resolution of a mêlée

At the beginning of each mêlée, the active player indicates which enemy unit is engaged by each of his units.

After which units fight each other is decided, each player throws a d6 and applies the following modifiers (see Combat Modifiers Table):

- tactical value of the unit;
- bonus for ranks of support;
- tactical modifiers;

PLACEMENT OF TERRAIN

DBM 2.1 uses a new rule for the set-up of terrain which is more random. The defender, once determined by die-roll, chooses all the terrain elements, but these are now randomly placed in one of the six sectors of the map (using a 1d6).

The maps of Champs de bataille and the availability of terrain elements make a strict observance of the rules difficult. We offer the following solution.

Preliminary remark: the availability of terrain elements, provided by VV or made by the players, conditions the use of the following rule. For the players who do not use or do not have any terrain elements (simply the bare map), use the basic rule (the attacker choses his map side on a 1 to 4 on the dice).

1. The two players throw a dice and add their aggression values. The highest score is the attacker the other player is the defender. The attacker decides whether to follow a road or a river for his invasion. He then places a road or river from his side of the board to the other, he may treat one side of the map as a body of water (no flank marches on this side).

Furthermore, if the attacker sets-up a road (or not if the players do not have any road terrain elements!), he may set-up 0 to 3 elements of steep hills on the map.

✗ 2. The defender then sets-up the obligatory terrain (as required by the list) and 2 to 3 terrain elements in the following manner. The map is divided into six squares (two in the centre, four on the flank) numbered 1 to 6. For each terrain element, the defender throws 1d6 and sets up the element in the corresponding square. Then he throws again the 1d6, on a score of 1 to 4, the terrain must touch one of the edges of the map, on 5 or 6 the terrain element must be within 7 hexes or less of the map edge. If an element must be placed in a square where there is no space, it is not placed and is lost.

The defender may set-up a river (which counts as one of the elements), but only from the centre of the shortest side of the map to the other, or a river on the site of the map if required. Note only one of the short sides of the map can be a water element.

3. The two players set-up their corps (and their ambushes for the defender), according to the normal rules. The attacker goes first.

The score resulting is compared to the score of the opponent and any modifiers for troop quality applied.

11.3 – Ovelapping units

In each mêlée the active player selects one of his units to be the unit engaging the enemy unit. Friendly units adjacent to the enemy unit which is already engaged may give support by an overlap, under certain conditions:

- a unit automatically provides an overlap against all enemy units situated in a flank hex if the unit which overlaps is on the flank or rear of the enemy unit;
- a unit may overlap all enemy units situated in its front hexes which are engaged by other friendly units, with the following exceptions;
- a unit may only overlap an enemy unit in its front hexes if its other front hexes does not contain an enemy unit in frontal contact with the unit.

✗ - a unit of Elephants cannot give an overlap to a combat made by a mounted unit (except for another unit of Elephants).

For each overlapping enemy unit, a unit suffers an adjustment of **- 1** to the combat dice. During combat resolution, overlaps are taken into account for inactive units (which are engaged) as well as against active units (who are engaged) overlapped by inactive units.

The maximum overlap adjustment that can be suffered by a unit during one mêlée is **- 3**, with a maximum of **- 1** per hex edge.

11.4 - Flanking

A flank attack is an attack with special overlapping. Understanding this mechanism is vital to mastering the combat tactics of *Champs de bataille*.

A unit overlapping an enemy unit which is both presenting its flank or rear hex and in the overlapper's ZOC has launched a flank attack. This flank attack cannot be claimed if the overlapping unit is itself in an Enemy ZOC (note that in such a case it could not provide any overlap support).

A unit which is taken in the flank cannot retreat if a recoil is inflicted in combat, it is instead eliminated as in rule 11.7.

11.5 - Combat results

Depending on the type of unit and the difference in scores of each player, the combat result can be a draw (scores are the same), recoil or the destruction of one of the units. See the combat results table.

- **Draw**

The units do not move. They may fight the same unit in the next turn or fight another unit in frontal contact.

- **Recoil**

The unit must immediately retreat into one of its rear hexes (see 11.6).

- **Elimination**

The unit is immediately removed from

the game (see 11.7).

- **Flee**

The unit must immediately flee (11.8).

Units with overlap: units providing an overlap **do not recoil** as a result of combat.

11.6 - Recoil

A unit that recoils follow shooting or a mêlée must move into one of its two rear hexes (player's choice) without changing its facing. It is possible to recoil into an enemy ZOC.

A unit that recoils must obey the following limits:

✗ - if the recoil is caused by shot, then the unit is turned towards the shooter before recoiling;

- it cannot recoil into a hex occupied by an enemy unit, a prohibited hex or into fortifications;

- it can recoil through a hex occupied by a friendly unit facing in the same direction and which it may pass through (8.2). The unit recoiling moves until it reaches an empty rear hex;

- it can recoil by displacing a friendly unit through which it cannot pass but which has the same facing. The unit pushed aside must comply with the normal recoil rules. It is always impossible to push aside a unit of Elephants, WW, artillery, or Baggage (in these cases, if the unit cannot recoil into another hex, it is eliminated, without any effect on the rearward unit).

- It can recoil by displacing a friendly unit of skirmishers facing in another direction unless this unit is in the ZOC of an enemy unit. The skirmishers thus displaced are then in one of the two hex facing the recoil of the unit (the usual consequences of recoil apply);

- it can recoil into a rear hex occupied by a friendly unit if this complies with the rules for ranks of support;

- one cannot recoil by displacing a friendly unit other than **skirmishers** facing in a different direction.

A unit passed through or pushed aside by a unit of Elephants that recoil breaks and flees (see 11.8).

Order of recoil: for recoil, a unit must chose, in the following order of priority:

1. A hex free of all friendly or enemy units and not in an enemy ZOC
2. A hex not in an Enemy ZOC occupied by a friendly unit;
3. A hex in an Enemy ZOC.

A unit which cannot recoil into its two rear hexes and which suffers a recoil result from a flank attack is destroyed All the normal consequences of destruction apply.

11.7 - Destruction

A unit that suffers a destruction result or which cannot recoil is eliminated.

Additionally, a destroyed unit whose two rear hexes are occupied by friendly units causes the destruction of the units in one of its rear hexes (at the choice of the player). The unit destroyed in this manner does not in turn cause any further destruction.

This supplementary destruction does not apply in the following cases:

- if the destroyed unit or at least one of the units in the rear hex is Baggage;

- if the destroyed unit is Psiloi, unless the unit the rearward unit is also Psiloi;

***Note**: a destroyed unit de Psiloi does not cause the destruction of rearward units, unless they are Psiloi. Conversely destruction of a any other unit will not cause the destruction of Psiloi in a rear hex.*

- if there is a fortification in a rear hex;

- if the destruction is due to shooting (except with a unit of Elephants).

A unit that cannot recoil into its two rear hex because of the presence of enemy units destroys one of these units (enemy player choice) if the two units present a flank or rear.

In the case where the rear hexes are occupied by friendly *and* enemy units, the rearward destruction rule does not apply.

In addition, a destroyed unit of elephants (by shot or mêlée) whose two rear hexes are occupied by enemy units (whatever their facing) causes:

- the recoil of a foot unit or the flight of a mounted unit (enemy player choice, only one unit is affected);

11.8 - Flight

A unit that suffers a flee result must make a normal recoil movement (with all its possible consequences, 11.6). It is then refaced in the direction of its own map edge (the two front hexes must face the map edge) and then makes a movement in that direction equal to its movement allowance.

Where necessary, a fleeing unit may change direction to avoid certain hexes (enemy units, impassable terrain) but it cannot turn by more than one consecutive hex vertex to avoid the impassable hex. If this would be the case, it is eliminated without any further consequences for the adjacent units.

MOVEMENT OF BOWMEN

The MP values of Bowmen (**Bw**) of all types is now only **2** (instead of the previous 3). This decision seems reasonable for troops organised in formation (as compared to units in open order like Auxilia or Psiloi) and it permits the use of more homogenous corps of infantry, without AP penalties. However, all the archer counters printed in previous *Vae Victis* become incorrect… Be careful to use this new value for your Bowmen, and keep an eye on your opponents!

A friendly unit which cannot be legally passed-through nor gone round is thus passed through « illegally » by the unit in fight. The unit passed through is placed behind the unit in flight, with the same facing, and accompanies it to the maximum of its movement for the rest of its flight.

✗ A unit that flees may not enter an enemy ZOC.

A unit in flight must leave the map if it has enough MP. It is then removed from the game and treated as a loss.

A unit that fled may activate normally in the next Game Turn.

11.9 – Advance after mêlée

An impetuous unit (see 2.5), in attack or defence, must advance into a hex which has become free after a mêlée (by recoil, flight or destruction). Only the unit that engaged in combat, if it is impetuous, advances (a unit which gives an overlap does not advance).

A impetuous unit does not advance after combat if:

- it is a foot unit engaging skirmishers;
- it defends a fortification
- the advance would cause it to leave the map.

✗ Non-impetuous units never advance after combat (Remember: the units of a demoralised corps are not impetuous, even if they were formerly).

Exceptions: certain non-impetuous units must advance after a combat (but they are not subject to the spontaneous advance rules):

- units of Knights (except chariots and [X]), regular or not, except against Psiloi;

- also, **Spears** and **Irregular Blades** must advance after a victorious mêlée, except against Psiloi and mounted troops.

In a stack comprising an impetuous unit supported by other units, all the units are obliged to advance (this does not apply in reverse).

A unit does not re-face after an advance after combat.

12 - DEMORALISATION

After a certain level of losses, an entire corps (with all its units) can become demoralised and flee the battlefield.

12.1 - Losses

The eliminated units or those which have fled the map are treated as lost. The losses are calculated as follows:

✗ - each Psiloi or Horde counter (except Horde [I] which counts as 0) loss is treated as a half-counter;

- each Baggage counter lost counts as the equivalent of two counters;

- each lost counter of any other type is treated as a single counter.

The **Baggage** of a corps is not included in the counter equivalent for a corps. Where destroyed, they are counted as army losses, not for their corps.

12.2 – Level of Demoralisation

A corps can become demoralised in the two following circumstances:

- at the end of a player's turn, where at least on third of its counter equivalents has been lost. The corps is automatically demoralised;
- the general counter is eliminated. In this case, if the next activation dice belonging the corps is less than or equal to the number of counter equivalents already lost (general counter included), the corps became demoralised. This test only happens once.

To calculate the Demoralisation Level of a corps, one must destroy at least 1/3 of the counter equivalents, in calculating a third round up to the next whole number. Exception: if the corps consists of Psiloi or Hordes (which count as half EC), round up to 0.5.

Example: a corps has 13 EC, its Demoralisation Level is 5. The corps becomes demoralised when it loses 5 EC. However, if the corps consists of Psiloi or Hordes, its Demoralisation Level is 4.5.

12.3 - Consequences of Demoralisation

Each following turn, the player throws normally for his AP but, until the end of the game, he may only use the AP attributed to a demoralised corps to activate a single counter (but without march movement) and to restrain the other units or groups of units of that corps (including mobile Baggage).

All the non-restrained units must make a flight movement towards a friendly board edge (see 11.8) unless they are in the ZOC of an enemy unit or if their ZOC includes an enemy unit.

A restrained unit cannot turn.

A unit belong to a demoralised corps has its combat factor reduced by **2** (- 1 for the general) but it engages enemy units normally.

13 - VICTORY

The first player to destroy half of the enemy counter equivalents (12.1) wins the game.

To calculate losses, the units of a demoralised corps are treated as lost, **even if still on the table**. Exception: the Baggage is only treated as lost if it is destroyed in combat.

The game ends when one player des players wins the game (the number of turns is never counted, unless in a scenario rule).

14 - ARMIES AND PLACEMENT

Champs de bataille can be played with historical scenarios, where the troops of each side are given, or with Armies from the historical Army lists.

The Army lists given in *Vae Victis* are from the books published by WRG for the figure rules-set *DBM*. The *DBM* lists are entirely compatible with *Champs de bataille*.

Each list gives the composition of an army, with minima and maxima for each type of unit, and the cost of these units in purchase points. The lists presented in *Vae Victis* are all for 200 points battles. For games of 300 or 400 points, it is necessary to multiply the minima and maxima (exception: the number of generals does not change).

14.1 - Composition of Armies

The possible number of corps of an army is determined by the number of generals shown in the army list, with a maximum of four generals, including allies.

Each army must be accompanied by two Baggage units per corps (at no cost), mobile or immobile at the choice of the player. The Baggage may be with a corps freely set-up.

14.2 – Cost of Allied Corps

The Army lists also cover Allied Corps. When constituting his army, a player may « buy » units from another Army list as an allied corps.

Generally, allied contingents are specified with a reference to their own list. An allied contingent must include a general and two Baggage units. The general can be of the type of the commanding general or of a sub-general from the allied list. Unless stated otherwise, an allied contingent can only include obligatory troops, as stated below:

- It must contain at least 25% of the minimum of mandatory elements;
- It must contain more than a third of the maximum of mandatory units and at least one element.

✖ Allied generals cost, in purchase points, the following: allied regular general: **+ 10 points** of the corresponding troop type; allied irregular general: **+ 5 points** of the corresponding troop type.

An allied contingent cannot contain allies of its own.

Unless otherwise stated, there can only be one allied contingent per nationality in an army. In the case where the number of allied elements is limited, the limitation includes the general and the Baggage (which is treated as a counter). Allied Corps suffer from the risk of becoming undependable (see 4.3) or changing sides.

***Note**: Allied Corps, purchased from another list but with allied generals of the same nationality, which are obligatory on certain lists (the Arabs for example), are subject to the same dependability rules as other allies. The difference is that the allied generals of the same nationality do not change sides.*

Identification of corps

In certain situations, it can be difficult for players to remember which units belong to which corps. We recommend placing an identification marker on the back of the counters or on the edge to permit players to be certain of the corps to which units belong (this is important for Demoralisation).

14.3 – Set-Up

Without a specific scenario, preparation of a game is done as follows:

1. Determining the defender

If the sides are not determined by the scenario, each player throws a dice and adds his army's aggression factor. The player with the highest score is the attacker.

2. Choice of side

The attacker chooses one side of the map (the longer sides) and throws a d6. On a result of 1 to 4, he sets up on the chosen

OPTIONS FOR 200 POINTS GAMES

The following options are wide-ranging and have been used in championship games. They serve to simplify the game, especially for **200 points**.

- **March movements**

On the VV maps, certain units are capable of crossing the map in one turn. To avoid this excess and for a simpler game, the players may use the following rule:

- Regular and light troops may make two movements per turn;
- Irregular units may only make one movement per turn.

- **Simultaneous set-up**

Rather than setting up in the alternating manner, a screen may be used for the players to set-up simultaneously each on half of the map. The ambushes can only be placed on the half of the map of that player. Ambushes in position, each camp is set up two hexes from the edge of the map.

- **Simplified game**

Players who wish to have very quick games may play without baggage units and without commanders-in-chief.

- **Demoralisation with 200 points**

To avoid short games at 200 points, a corps is only demoralised when it loses half its EP (this option is strongly recommended).

PLAY WITH 300 POINTS

Champs de bataille is ideal for games of 300 points. As the VV maps are adapted for games of 200 points, the players must find hexagonal maps (maps from *SPQR* or *Alexander* by GMT for example) or make a map of **28 x 36 hexagons** (fitting exactly a DBM table). The army lists remain in effect, but multiply by two (or 1.5 to be exact…) the minima and maxima of the different troops, except the generals whose number remains the same. Enjoy !

side; on a result of 5 or 6, he sets up on the other side. The defender sets up opposite the attacker (before the selection of map edge, the defender may add any terrain elements that he wishes).

Each player, defender first, sets up his Baggage on hexes adjacent to his map edge.

3. Preparation of Ambushes

Each player secretly notes, on a sheet of paper, the set-up of his corps (e.g. corps 1 to the right, corps 2 to the left) and must follow this set-up. Additionally, the defender may set-up, in a broken terrain hex, units of Psiloi, at least 5 hexes from the enemy map-edge. The set-up of these units is noted on a sheet of paper and they do not appear on the map. The units are visible by enemy units at three hexes range and are then placed on the map, or when the player activates them.

Additionally, all types of units may be placed in ambush in a wood or an oasis. They are revealed when seen by the enemy or when activated.

Finally, all troop types may be placed hidden behind a wood or a hill (flank corps only or in a deployment zone). These troops revealed only when an enemy unit has a LOS to them or they activate.

4. Set-up of corps

The defender sets-up his most numerous (in counters) corps four hexes or less from his map edge. The attacker then places his most numerous (in counters) corps at two hex or less from his edge of the map. Additionally, the units of each side must be set-up more than two hex from the right and left edges of the map (except hidden units). The players then alternate the placement of all their corps. The game starts with the attacker's turn. ❒

COMBAT MODIFIERS

1. Stacking and Ranks of support

The bonus for a rank of support is always + 1 per counter.

Only the units listed here are capable of stacking, the rank of support bonus applies in the conditions listed below (but they may remain stacked even if their bonus does not apply. Example: Blades in difficult terrain).

Stacking is always limited to two counters, exceptions: Psiloi with infantry and **Pikes**

X - **Cavalry:** two **CV (I)** counters or a **CV (O)** or **CV (S)** counter supported by a CV(O) only against CV or LH.

- **Ax(X)**: against mounted troops
- **Blades:** in clear terrain against Kn only.
- **Lances**: of the same quality and in clear terrain.

X **Pikes**: **of the same quality and in clear terrain** (maximum **+ 3** = four counters per hex max.).

- **Psiloi:** supported by a **Psiloi (O)** against Psiloi only.
- **Barbarians** (two counters max. per hex)
- **Bowmen**: shot bonus only (not in mêlée) and in clear terrain only

+ 1 (if permitted by Army lists) for a unit composed of one or more **Lances**, **Blades**, **Pikes** or **Auxilia** counters supported by a **Bow-armed Psiloi** counter against Barbarians or mounted units (except Kn [X]), cumulative with other bonuses.

X **+ 1** (if permitted by Army lists) for a **Cavalry** counter supported by a **Psiloi (S)** or **(I)** counter against Cavalry or Kn (X).

2. Tactical modifiers

+ 1 for a position of advantage: higher on a hill or behind a river.

- 1 per overlap (shot or mêlée) or rank of support (shot).

X **- 1** for the general of a demoralised corps.

X **- 2** if the unit is part of a demoralised corps.

- 2 for **mounted units in mêlée** when in broken or difficult terrain or fighting against units in broken or difficult terrain.

- 2 for **Barbarians (S) or (O)** or **Blades in** difficult terrain or Broken during a mêlée.

- 2 for **Hordes (O)**, **Lances** or **Baggage in** difficult terrain or Broken during mêlée.

X **- 2** for **Pikes** in difficult terrain or Broken during a mêlée.

- 1 for shot from or into a woods hex

3. Troop Quality Modifiers

The modifier applies **after** the final score is calculated for each unit.

X **+ 1** for a **(S)** unit in mêlée where the score is less than that of the enemy unit **of a different type and quality** (except against Elephants, the bonus does not apply).

X **+ 1** for a unit **(S)** being shot at (except artillery shot) and whose score is less than that of the enemy unit which is of of a different type and quality.

X **+ 1** for a unit **(S)** shooting at a unit of a different type and quality whose score is lower.

- 1 for a unit **(I)** whose score less than or equal to that of the enemy unit (shot and mêlée)

- 1 for troops **(F)** whose score is less that that of the enemy unit in mêlée during an enemy turn.

X **- 1** for troops **(F)** being shot at **(except artillery)** and whose score is lower than their enemy's

COMBAT RESULTS

X **1. Score equal to the opponent:**

- **Expendables**: **destroyed**
- **Other troops:** the combat continues if neither break off.

2. Lower score than opponent but nore than half of his total:

- **Elephants**: **destroyed** by Psiloi, Auxilia, Artillery, Light Cavalry or by all troops if the Elephants are in difficult terrain. Otherwise **recoil**.
- **Knights**: **destroyed** by Elephants, Expendables and Light cavalry, by Bowmen (S) in their first mêlée or by all other troops if the unit of Knights is in difficult terrain. Otherwise **recoil**.
- **other mounted troops**: **flee** if in difficult terrain or against Expendables. Otherwise **recoil**.
- **Blades, Pikes, Lances**: **destroyed** on clear terrain by Knights, Camels (S) or Expendables or in any terrain by Barbarians. Otherwise **recoil**.
- **Auxiliaires**: **destroyed** on clear terrain by Knights or Camels (S). Otherwise **recoil**.
- **Bowmen**: **destroyed** by all mounted units in mêlée. Otherwise **recoil**.
- **Barbarians**: **destroyed** in clear terrain by Knights, Camels (S) and Expendables or by Elephants on all terrain. Otherwise **recoil**.
- **Psiloi**: **destroyed** in clear terrain by Knights, Cavalry and Light Cavalry. **Recoil** faced by Elephants and Expendables, being shot at or by any types of troops in difficult or broken terrain. Otherwise **flee**.
- **Expendables**: **destroyed**.
- **Artillery**: **destroyed** by all types of troops if in contact otherwise **recoil**.
- **War chariots: destroyed** by artillery (except for [X]) or by Elephants.
- **Hordes**: **destroyed** in clear terrain by Knights, Camels (S) and Expendables or in any terrain by Elephants or Barbarians. Otherwise **recoil**.
- **Baggage**: **destroyed** in mêlée per by all units. Otherwise **flee** if mobile.

3. Score less than or equal to half of your opponent:

- **Light Cavalry**: **destroyed** by all mounted units, War chariots and Bowmen in mêlée or if in mêlée in difficult terrain. Otherwise **flee**.
- **Cavalry**: **flee** in clear terrain against Lances and Pikes. Otherwise **destroyed**.
- **Psiloi**: **destroyed** if **(X)** or in mêlée

in clear terrain with any mounted units. **Destroyed** by Bowmen, Auxilia or Psiloi. Otherwise **flee**.

- **Other units**: **destroyed**.

MIRACLE SUR LA LOIRE

Jeanne d'Arc à Orléans

MONTJOIE, Saint Denis ! A la tête de la chevalerie française et aux côtés de Jeanne la Pucelle, revivez la formidable campagne d'Orléans.

Un jeu de Nicolas PILARTZ

A l'occasion de la sortie du film de Luc Besson, VaeVictis vous propose de revivre les événements de cette fabuleuse campagne. Dans *Miracle sur la Loire*, l'Anglais doit prendre le maximum de fortifications dont Orléans est la plus importante. Le Français doit protéger ses fortifications et les reprendre s'il le faut. Le gain de batailles décisives est capital pour les deux camps. Tous ces événements font fluctuer une table de moral qui va définir le gagnant.

1 - MATÉRIEL

1.1 - la carte

La carte est divisée en 36 zones. Certaines zones abritent des fortifications qui suivent des règles spéciales. La Loire traverse la carte de part en part et représente un obstacle majeur dans le déplacement des armées. Le ruisseau, la forêt, les villages, les routes et les chemins n'ont aucune incidence sur la partie.

1.2 - le calendrier

Le calendrier permet de suivre en détail l'évolution du temps dans la partie. Il s'ouvre en septembre 1428 et s'achève à la fin du mois de septembre 1429. Il est composé de 13 mois de quatre tours de jeu chacun. Les chiffres figurant dans la case de chaque mois indiquent le nombre de pions que pioche chaque joueur au début du mois. Le chiffre de gauche est pour le Français et celui de droite pour l'Anglais.

1.3 - les marqueurs et les curseurs

Il existe deux types de marqueurs et deux types de curseurs.

Marqueurs de fortification : ils sont à double face et servent à indiquer par qui la fortification est contrôlée (Français ou Anglais).

Marqueurs de siège : à double face eux aussi, ils sont placés sur la zone où a lieu un siège et identifient l'assiégeant.

Curseur de moral : placé sur le ***Tableau de Moral*** (n°1), il en indique le niveau à tout moment.

Curseur de tour : il marque le tour en cours sur le calendrier et se déplace à chaque nouveau tour.

1.4 - les pions

Il en existe deux catégories : les pions de la pioche et les Points de force (Pdf).

A - Les pions de la pioche

Au début de chaque mois, les joueurs piochent le nombre de pions indiqué sur le calendrier. Ces pions sont soit des chefs soit des événements.

Les pions chef : ils représentent les commandants de chaque camp et ne peuvent être joués que durant la *phase de réorganisation*.

Les pions événement : ce sont des événements variés qui peuvent grandement influencer le cours du jeu. Chaque camp possède les siens et tous comportent une lettre qui permet de les identifier. Leurs effets et le moment où ils peuvent être joués sont décrits sur le ***Tableau des Événements*** (n°3).

Notes :

– Il n'y a pas de limitation au nombre de pions qu'un joueur peut conserver .

– ils ne servent qu'une fois, après avoir été joués ils sont mis de coté pour le reste de la partie.

– un joueur ne peut pas jouer deux pions identiques au cours d'un même assaut.

– les pions jouables durant un assaut ne portent que sur un seul assaut.

B - Les points de force (pdf)

Ce sont des troupes. Elles accompagnent l'arrivée d'un chef en jeu ou apparaissent spontanément dans certains cas. Sur chaque pion figure un chiffre qui indique s'il vaut 1 ou 2 Pdf. Chacun vaut environ 400 hommes d'armes ou 800 paysans. Chaque artillerie représente une quinzaine de pièces lourdes et légères. Leur force au combat est donnée par le ***Tableau de Valeur de Combat*** (n°5).

2 - CONDITIONS DE VICTOIRE

Le Tableau de Moral (n°1) est gradué de **+ 6** a **– 6**. Il permet de suivre l'évolution du moral de chaque camp. Un curseur indique sa position à tout moment. S'il atteint la case **+ 6**, le Français gagne aussitôt. S'il atteint la case **– 6**, c'est l'Anglais qui gagne la partie.

A la fin du temps réglementaire, si personne n'a encore gagné, on contrôle l'état du moral : s'il est positif, la victoire est française. S'il est négatif, la victoire est anglaise. Si le moral est à zéro, c'est un match nul.

3 - MORAL

Il existe plusieurs actions qui peuvent faire évoluer le moral. Les gains de l'anglais font descendre le curseur vers la case **– 6**, tandis que ceux du français le font monter vers la case **+ 6**. La valeur en moral de ces actions est indiquée sur le ***Tableau de Valeur de Moral*** (n°2).

Ces actions sont les suivantes :

– La prise d'une fortification : quand un joueur prend le contrôle d'une fortification, il déplace le curseur du montant indiqué.

– Le siège d'Orléans : lorsque Orléans est assiégée, le curseur est déplacé d'un cran en faveur des assiégeants. Toutefois, lorsque le siège est levé quelle qu'en soit la cause, le curseur est alors déplacé d'un cran en faveur des assiégés.

– Les batailles décisives : lorsque l'armée du général est détruite ou se replie après un assaut en plaine, le curseur est déplacé d'un cran en sa défaveur.

– Jeanne d'Arc : lorsqu'elle arrive en jeu, le curseur de moral est ajusté d'un cran en faveur du Français. Si elle quitte le jeu définitivement, le curseur est ajusté d'un cran en faveur de l'Anglais.

4 - INSTALLATION

Le jeu s'étend sur 13 mois, chaque mois correspondant à quatre tours de jeu. Le curseur de tour est placé en début de partie sur

le **tour 1** du mois de septembre 1428. On le déplace ensuite à chaque nouveau tour.

Les marqueurs de fortifications sont placés sur les fortifications correspondantes du coté français, sauf Janville qui est du côté anglais.

Le Français commence la partie avec deux chefs : Orléans, le général, est placé à Orléans avec 4 Pdf et 1 Pdf d'artillerie (placés dans sa boîte, [voir 5.0]). Raoul se trouve aux Tourelles avec 1 Pdf. 1 Pdf est aussi placé dans les fortifications suivantes : Châteaudun, Pithivier, Châteauneuf, Jargeau, Meung, Beaugency, Suèvre, St-Dié et Blois.

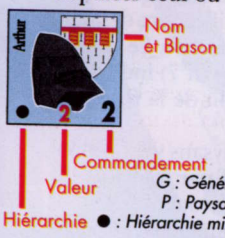
L'anglais débute avec quatre chefs placés à Janville : Sufolk, Ghouh, Glasdale et Salisbury. Ce dernier est général et dispose de 10 Pdf et 1 Pdf d'artillerie.

Le curseur de moral est placé sur **+ 1**. Les pions *Chef* et *Événement* de chaque joueur sont mélangés et une pioche individuelle est constituée pour chacun d'eux. Chacun pioche le nombre de pions indiqué pour le mois de septembre. On détermine au hasard qui débute le premier tour de jeu.

***Note** : les aides de jeu se trouvent au dos de la planche de pions.*

5 - Chefs

Les chefs servent à déplacer les Pdf, lancer des assauts ou organiser des sièges. Chaque pion représente un chef différent qui peut se déplacer seul ou avec des Pdf. Dans ce dernier cas le tout formera une *Armée*.



De part et d'autre de la carte figure la liste des chefs de chaque camp avec leurs boîtes de commandement. Lorsqu'un chef commande des Pdf et/ou d'autres chefs, ceux-ci sont retirés de la carte et rangés dans sa boîte de commandement.

Chaque pion chef possède des caractéristiques exprimées avec trois chiffres : Hiérarchie, Valeur et Commandement.

La hiérarchie : elle permet à un chef de commander d'autres chefs si sa valeur est supérieure à la leur. La hiérarchie sert aussi à déterminer qui est le général : c'est le chef dont la hiérarchie est la plus élevée sur la carte qui le devient automatiquement. Il cesse toutefois de l'être s'il est capturé ou blessé. Le général se détermine au début de la *phase de réorganisation* de chaque joueur.

***Note** : Phillipe, Stuart et Arthur n'ont pas de score de Hiérarchie. Ils ne peuvent ni commander de chefs, ni être général.*

La valeur : ce chiffre exprime la qualité du chef. Quand un **test de valeur** est requis, le joueur lance **un d6** et doit faire un jet égal ou inférieur à la valeur du chef.

Le commandement : c'est le nombre de Pdf et/ou de chefs qu'un chef peut avoir directement sous ses ordres. Les chefs et les Pdf commandés sont placés dans le box de commandement de leur chef. Chaque point de commandement permet de commander 1 Pdf ou un autre chef. Le général fait toutefois exception à la règle et dispose d'une capacité de commandement illimitée. Un chef commandé peut avoir des chefs et/ou Pdf sous ses ordres. Ces derniers sont placés dans sa boîte tandis que lui-même est dans la boîte de son chef.

***Note** : Phillipe ne peut commander que des Bourguignons, Stuart des Ecossais, Arthur des Bretons.*

5.1 - Jeanne d'Arc

Elle est considérée comme un chef, mais ne peut commander d'autres chefs ou de Pdf non-paysans que si elle devient général. Sa valeur de commandement est quoi qu'il en soit toujours illimitée. Elle peut elle-même être commandée par un autre chef, mais jamais lorsqu'elle commande des paysans.

Si Jeanne se trouve dans une fortification, le nombre de paysans maximum apparaît automatiquement en cas de siège ou d'assaut. Si elle arrive alors que le siège est déjà en cours, des paysans apparaissent aussi pour atteindre leur maximum.

Jeanne ne peut commander les paysans que pour briser un siège en combattant en plaine ou se déplacer avec les paysans d'Orléans dans la zone des Tourelles pour les attaquer. Ce déplacement ne peut être effectué qu'à l'aide du pion *Événement* « Moussaillon (N) ».

Jeanne ne peut pas quitter une fortification assiégée.

***Note** : si les Tourelles sont prises et que les seuls Pdf présents sont des paysans, l'un d'eux se transforme alors en Pdf français et occupe les Tourelles tandis que le reste réintègre immédiatement la ville d'Orléans. Si d'autres Pdf sont présents, tous les paysans réintègrent Orléans. Si les Tourelles ne sont pas prises dans la même phase où elles sont attaquées, les paysans regagnent automatiquement la ville d'Orléans à la fin du combat.*

6 - Séquence de jeu

En début de mois : pioche des pions pour les deux joueurs.

En début de tour : tirage au sort du premier joueur et déplacement du curseur de tour.

Phase du premier joueur :
1 - Chefs blessés
2 - Réorganisation du commandement
3 - Déplacement
4 - Combat
5 - Sièges

Phase du second joueur
Identique à celle du premier joueur.

6.1 - chefs blessés

Les chefs blessés sont retirés de la carte et placés sur le tour suivant du calendrier. Chaque tour, un dé est tiré sur le ***Tableau des Blessés*** (n°6) pour savoir s'il est guéri, toujours blessé ou s'il meurt.

Si le chef guérit mais était capturé, il est placé sous le pion du général ennemi. S'il n'y a pas de général, le chef est alors libre et placé dans une fortification ou armée amie.

Si le chef guérit et n'était pas capturé, il est placé dans une fortification ou une armée amie au choix de son propriétaire.

Si le chef reste blessé, son pion est avancé d'un tour sur le calendrier et un nouveau tirage devra être effectué au prochain tour.

Si le chef meurt, il est retiré de la partie.

6.2 - réorganisation du commandement

C'est à ce moment qu'un joueur peut, s'il le désire, jouer ses chefs puis réorganiser ses troupes.

A - Arrivée des chefs et des renforts

Les pions Chef peuvent être joués dans toute zone comportant la lettre **A** en bord de carte pour les Anglais et la lettre **F** pour les Français. Il est toutefois nécessaire que cette zone ne soit pas occupée par au moins un pdf ennemi. Si toutes les zones concernées sont occupées par l'ennemi, il n'est pas possible de jouer de chef.

Quand un chef arrive en jeu, le nombre de Pdf indiqué sur le ***Tableau des Renforts*** (n°4) apparaît avec lui et est aussitôt placé dans son box de commandement.

B - Réorganisation des troupes

Quand une ou plusieurs armées, chefs ou pdf seuls se trouvent dans la même zone ils peuvent être totalement réorganisés au choix du joueur : les Pdf peuvent être interchangés, des chefs peuvent passer sous un commandement, etc.

Si une armée se trouve dans une zone abritant une fortification du même camp, elle peut choisir d'y laisser ou d'y recruter des Pdf (s'il y en a) avant son déplacement. Il est toutefois impossible de laisser volontairement des Pdf seuls ailleurs que dans une fortification.

6.3 - Déplacement

A - Chefs

Quand un chef se déplace avec ou sans Pdf, il doit terminer son déplacement pour que le chef suivant puisse se déplacer à son tour.

Photo © Gaumont

B - Chefs seuls

Un chef sans Pdf peut se déplacer automatiquement de quatre zones sans test de valeur si elles sont libres, y compris traverser la Loire. Si une force ennemie non-assiégée se trouve dans une zone traversée, le chef doit alors réussir un test de valeur. S'il le réussit, il peut soit continuer son déplacement, soit rejoindre une armée ou une force amie dans la même zone. S'il le rate, son mouvement s'arrête et il doit de nouveau réussir un test de valeur pour ne pas être forcé de tirer sur le ***Tableau de Capture*** (n°6). Si ce second jet est un succès, le chef passe inaperçu et reste dans la zone jusqu'au prochain tour où il pourra se redéplacer. Si c'est un échec, un jet sur le ***Tableau de Capture*** (n°6) est immédiatement effectué. Un chef capturé est immédiatement placé sous le pion d'un des chefs de son adversaire (voir 7.0).

Si un chef seul veut tenter de quitter une fortification assiégée on procède de la même manière. Si d'autres chefs l'accompagnent, ils sont tributaires de son test de valeur à tous points de vue et peuvent ainsi être capturés avec lui.

C - Chefs avec pdf

Un chef qui se déplace avec au moins un Pdf forme une armée. Avant de déplacer une armée, le joueur doit toujours désigner le chef qui la commande.

Une armée peut se déplacer d'une zone à une autre automatiquement et d'une zone supplémentaire si son commandant réussit un jet de valeur. Quand une armée se déplace, tout ses éléments (chefs et Pdf) se déplacent avec et ne peuvent s'en détacher.

Une armée interrompt son mouvement dès qu'elle pénètre dans une zone où se trouve au moins un pdf ennemi, qu'il soit ou non dans une fortification.

***Note** : du fait de leur étroitesse, les Tourelles ne peuvent abriter que 2 Pdf quels qu'ils soient et aucun assaut ne peut être mené par plus de 4 Pdf (l'artillerie n'est pas concernée par cette dernière limitation).*

D - Déplacements hivernaux

Durant le mois de décembre et le mois de janvier, la traversée de chaque zone pour une armée nécessite un jet de valeur de son commandant. Un échec signifie l'immobilisation de l'armée pour ce tour.

E - La Loire

Une armée peut traverser la Loire en passant par un pont s'il n'y a aucun pdf ennemi ni d'un côté, ni de l'autre.

Sans pont, une armée ne peut traverser que si elle est déjà en bord de Loire avant son déplacement. Traverser nécessite alors un jet de valeur. S'il est raté, l'armée reste dans sa zone et ne peut plus bouger ce tour-ci. Si le jet est réussi, l'armée peut traverser et atteindre une zone limitrophe où elle arrête son déplacement. Une armée ne peut passer la Loire vers une zone ou se trouve au moins 1 pdf ennemi.

6.4 - Combat

Après le déplacement, si dans une zone se trouvent au moins deux factions adverses (hors chefs solitaires), il peut y avoir une bataille.

A - Décisions de bataille

Le joueur en phase est toujours l'attaquant, l'autre le défenseur. Si le défenseur contrôle une fortification dans la zone, il doit d'abord décider s'il livre bataille en plaine ou s'il choisit d'être à l'abri de la fortification. Chaque joueur annonce ensuite son nombre de Pdf présent dans la zone. Chacun peut faire varier ce chiffre de un s'il a moins de 10 Pdf présents, ou de deux s'il en a 10 ou plus.

On distingue alors deux types de situation : l'assaut en plaine et l'assaut contre une fortification.

En plaine : l'attaquant puis le défenseur déclarent alternativement s'ils souhaitent lancer un assaut. Si aucun des deux ne décide de le faire, le défenseur doit battre en retraite (voir Retraite), ou se retrancher dans une fortification qu'il contrôle dans la zone. Si l'un des deux joueurs décide de lancer un assaut, une bataille commence.

Contre une fortification : dans ce cas seul l'attaquant décide s'il lance ou non un assaut. S'il ne le fait pas, il peut mettre le siège (voir 6.5) ou ne rien faire.

B - L'assaut

Après chaque assaut, le défenseur puis l'attaquant ont l'option de battre en retraite.

L'assaut en plaine se déroule en trois temps : le bombardement, le tir d'archers et le corps à corps. À chaque fois les dés de chaque Pdf concerné sont jetés et les pertes sont infligées aussitôt. Quand les deux adversaires possèdent des Pdf de même type, leurs dés sont jetés simultanément.

L'assaut contre une fortification se déroule en deux temps : le bombardement et le corps à corps. Chaque fois les dés de chaque Pdf concerné sont jetés et les pertes infligées aussitôt. Quand les deux adversaires possèdent des Pdf de même type, leurs dés sont jetés simultanément.

Une armée assiégeante (voir 6.5) peut livrer bataille sans briser son siège contre une autre armée qui pénètre dans la zone, mais peut subir durant la même bataille une sortie des assiégés. Le combat se déroule alors en plaine contre l'armée combinée des assiégés et des autres armées amies.

***Note** : à sa phase de jeu une armée assiégée dans une fortification peut faire une sortie pour briser le siège, un assaut en plaine a alors lieu.*

C - Les pdf et l'assaut

les Pdf sont définis par leurs méthodes et leurs valeurs de combat. Les valeurs sont données sur le ***Tableau de Valeur de combat*** (n°5).

- **L'artillerie** combat au moment du bombardement.

- **Les Anglais** combattent au moment du tir d'archer dans les assauts en plaine et au corps à corps dans les assauts de fortification.

- **Les Français**, écossais, bretons, bourguignons et les paysans combattent au moment du corps à corps.

Lors d'un assaut, chaque Pdf combat individuellement en lançant **1d6**. Le score à réaliser pour chaque Pdf doit être **inférieur ou égal** à sa valeur de combat. D'éventuels bonus ou malus peuvent modifier ce chiffre. Pour chaque jet réussi, l'adversaire subit une perte d'un Pdf. On peut toujours choisir quelle force on perd parmi celles engagées dans l'assaut.

D - Fin de bataille

La bataille prend fin quand l'un des deux camps n'a plus de Pdf ou a battu en retraite dans une autre zone. Si des chefs restent seuls face à au moins 1 Pdf, chacun d'eux doit faire un jet sur le ***Tableau des Captures*** (n°6). Si le chef est libre, on considère qu'il passe inaperçu et il pourra se déplacer au prochain tour. Sinon, voir 7.0, Capture des Chefs.

E - La retraite

Une retraite ne peut se faire que vers une fortification amie ou vers une zone dont l'ennemi ne provient pas et qu'il n'occupe pas avec au moins un pdf. Il n'est pas possible non plus de fuir en traversant la Loire.

***Note** : si la retraite est impossible, la bataille est inévitable.*

F - Les paysans

Quand une armée anglaise assiège ou lance un assaut contre une fortification, des paysans apparaissent pour la défendre. Le tableau de ***Défense des Fortifications*** (n°7) indique le nombre de dés à tirer selon de la fortification.

Si le siège est levé, les paysans sont retirés du jeu au rythme d'un Pdf par tour lors du déplacement du curseur de tour.

Les dés sont jetés à chaque nouveau siège mais le nombre de paysans présent dans une fortification ne peut jamais dépasser le maximum autorisé par les dés (3, 6 ou 9).

Les paysans ne peuvent être commandés que par Jeanne d'Arc (voir 5.1).

6.5 - Sièges

Une armée retranchée dans une fortification peut subir un siège. Pour débuter un siège, une armée doit posséder autant de Pdf qu'en abrite la fortification. Le siège durera ensuite autant de tours qu'il y a de Pdf assiégés. Ce temps écoulé, si les assiégeants sont au moins deux fois plus nombreux que les assiégés, ces derniers se rendent et livrent la fortification. Les Pdf sont éliminés, la fortification capturée et les chefs font tous un jet sur le Tableau des Captures (n°6). Un chef qui reste libre passe inaperçu et pourra se déplacer au prochain tour. Sinon, voir 7.0 : Capture des Chefs.

– Si au terme du temps requis, les assiégeants ne sont pas deux fois plus nombreux, le siège se poursuit jusqu'à ce qu'il soit levé, brisé ou que l'assiégeant reçoive assez de renforts pour avoir le double des Pdf assiégés. Dans ce cas, la fortification se rend immédiatement.

– Si durant le siège les assiégeants deviennent moins nombreux que les assiégés, le décompte du temps de siège est gelé jusqu'à ce que le nombre de Pdf assiégeants redevienne au moins égal à celui des assiégés.

– Seule une armée peut assiéger une fortification, quelque soit le nombre de Pdf qui la constitue (minimum 1 Pdf + 1 chef).

MIRACLE SUR LA LOIRE

Le traité de Troyes (1420) prédestine deux rois à la France : Charles VII, Dauphin légitime « déshérité » par son père, et Henri VI, théoriquement roi d'Angleterre et de France, après la mort de Charles VI. Celle-ci survient le 21 octobre 1422. La guerre reprend en 1423, et après 5 années indécises, Bedford, le Régent du très jeune Henri VI, a décidé d'en finir. Il veut Orléans, et par la même, ouvrir la route entre Paris et la Guyenne. Salisbury et l'armée anglaise arrivent devant Orléans le 12 octobre, avec l'intention d'engager immédiatement le siège. Dès le 21 du même mois, après la perte du fort des Tourelles, le bâtard d'Orléans, qui conduit la défense, saborde le pont qui relit la place à la rive sud. Orléans est désormais isolée, mais Salisbury est tué d'un boulet en pleine tête, en s'approchant trop près des murailles. Il est remplacé par Suffolk et Talbot, qui mettent en place une couronne très lâche d'une dizaine de bastides, qui laissent aux assiégés la liberté d'entrer ou de sortir d'Orléans. Pour les deux armées, le problème crucial est en fait le ravitaillement, les Français étant particulièrement mal lotis. En février 1429, un convoi de harengs, destiné aux Anglais et escorté par les troupes de Falstaff, est attaqué aux abords de la ville par Charles de Bourbon, parti de Blois. Celui-ci mène une attaque si mal organisée qu'il est à la fois repoussé et ridiculisé. La chute d'Orléans semble désormais inéluctable, car le moral français va déclinant !

JEANNE LA PUCELLE

C'est à peu près à ce moment qu'une jeune fille de 17 ans arrive à Chinon et obtient la confiance de Charles VII, après lui avoir expliqué le message de ses « voix ». Après divers examens et au regard de la situation désespérée du royaume, Charles VII décide de lui laisser tenter sa chance. Une petite troupe, confiée au Maréchal de Boussac et comptant dans ses rangs des capitaines comme La Hire ou Gilles de Rais, accompagne avec circonspection la Pucelle et son écuyer Jean d'Aulon. Arrivée par le sud, la troupe traverse la Loire en barque, et Jeanne entre dans Orléans, le 29 avril 1429. Elle est accueillie par les vivats des habitants affamés. Le gros des troupes de Charles VII arrive en vue d'Orléans, le 4 mai. Les Français attaquent immédiatement la bastide St-Loup, le plus oriental des points d'appuis anglais de la rive Nord. Jeanne et ses compagnons n'apprennent l'attaque qu'après son déclenchement. Mais, c'est leur arrivée, à la tête d'une troupe de paysans, qui décide de la victoire, au moment où la garnison anglaise commençait à se ressaisir. En fait, les chefs français, le Bâtard d'Orléans en tête, acceptent mal la présence et les « conseils « de la Pucelle. Ils échafaudent leurs plans sans elle, le 5 mai. Mais Jeanne ne se laisse pas manœuvrer et participe à l'assaut du 6 mai. Les Français enlèvent d'abord la bastide St-Jean Le Blanc, qui leurs sert de base. Ils s'assurent ensuite le couvent fortifié des Augustins, qui flanque le fort des Tourelles. La présence constante de Jeanne, au milieu de 4000 hommes de l'armée royale (moitié Français, moitié Écossais ou Italiens), la rend de plus en plus populaire auprès des hommes d'armes.

De son côté, Talbot est incapable d'envoyer des renforts à Glasdale, qui commande aux 500 Anglais des Tourelles, dont l'importance stratégique, au débouché du pont sur la Loire, est pourtant capitale. Jeanne obtient le déclenchement de l'attaque pour le lendemain, 7 mai. L'affaire est cette fois compliquée, les remparts des Tourelles étant impressionnants et bien garnis. Le matin, la Pucelle, se précipitant sur une échelle, pour escalader les murs, est frappée d'une flèche entre omoplate et cou... Emportée pour morte, elle est pourtant soignée et sauvée, avant de sombrer dans un sommeil réparateur. Pendant ce temps les assauts, conduits par le Bâtard d'Orléans, s'épuisent d'eux même. Alors qu'il est près de renoncer, La Pucelle fait sa réapparition et harangue les hommes d'armes, pour qu'ils lancent une ultime attaque. Cette fois, les Tourelles succombent, et Jeanne d'Arc pose le pied sur les remparts, pour y planter son étendard ! Dès le lendemain, Talbot décide de lever le siège. Il offre la bataille aux Français, qui la refusent, et prend la route de Beaugency... Devant ce succès incroyable, Charles VII, désireux de pousser l'avantage, donne le commandement de l'armée au Duc d'Alençon, qui, accompagné de la Pucelle, se lance à la poursuite des Anglais. Le 18 juin 1429, à Patay, la charge des Français surprend les archers Anglais. Talbot est fait prisonnier et seuls quelques détachements et Falstaff parviennent à s'échapper. En un mois et demi, la guerre a changé d'âme. La route de Reims, et du sacre, est ouverte à Charles VII. Quel fut vraiment le rôle de Jeanne la Pucelle dans cette affaire ? Il a été sans aucun doute moralement déterminant, militairement significatif, par sa présence, ses harangues et sa blessure, et donc globalement décisif !

La campagne d'Orléans montre la capacité quasi miraculeuse de la France à toujours se relever de sa propre désagrégation. L'Histoire aura loisir, un autre 18 juin par exemple, d'en fournir d'autres démonstrations... ❑

Frédéric Bey

5 - TABLE DES EVENEMENTS

A : « ***Renfort*** ». Se joue au début de la réorganisation du commandement. Le Dauphin lève une force de **2d3** Pdf français à BLois. Sur un score de **5** ou **6** il y a en plus **une** artillerie. Si Blois est occupé par l'anglais, la force peut être jouée en renfort d'un chef lorsqu'il arrive en jeu.

B : « ***Surprise*** ». Se joue juste avant un tir d'archers. Les Pdf anglais ne tirent pas et doivent combattre au corps à corps.

C : « ***Retraite/Retreat*** ». Se joue avant un assaut de l'ennemi. Vos armées dans cette zone peuvent automatiquement faire une retraite.

D : « ***Montjoie !*** » Se joue avant un corps à corps. Chaque Pdf français augmente sa valeur de combat de **+ 1** pour ce corps à corps.

E : « ***Touché !*** ». Se joue après un assaut. Un chef anglais/français a été gravement blessé durant l'assaut. Tirez au hasard s'il y a plusieurs chefs et jetez un dé : **1-3** mort, **4-5** blessé, **6** indemne.

F : « ***No !*** » Se joue à la phase de réorganisation du commandement si Philippe est présent sur la carte et si Orléans est assiégée par les Anglais. La ville offre de se rendre à lui, mais les Anglais refusent. Outré, Philippe le Bon, duc de Bourgogne, quitte le jeu avec ses forces bourguignonnes. Ils sont retirés du jeu.

G : « ***Rendez-vous/Surrender*** ». Se joue à la phase sièges. Si le siège est arrivé à terme et que les assiégeants ont autant de Pdf que les assiégés, ils prennent la fortification. Les Pdf assiégés disparaissent et les chefs pourront quitter la zone à leur prochain déplacement.

H : « ***Feu !/Fire !*** ». Se joue après un bombardement. L'artillerie est dévastatrice. Vous bénéficiez immédiatement d'un second bombardement.

I : « ***Saint-Denis !*** » Se joue avant un corps à corps si Jeanne d'Arc est présente. Chaque Pdf paysan a une valeur de combat de deux pour ce corps à corps.

J : « ***Huile/Oil*** ». Se joue pour défendre une fortification avant un corps à corps. Chaque Pdf ennemi diminue de **– 1** sa valeur de combat pour ce corps à corps.

K : « ***Défense*** ». Se joue à la phase sièges. Des défenses on été rajoutées à une fortification assiégée. Pour chaque Pdf présent dans la fortification, le temps requis pour réussir le siège est augmenté d'un tour.

L : « ***Volonté/Will*** ». Se joue avant le déplacement d'une armée. Celle-ci réussit tout ses jets de valeur pour ce tour.

M : « ***Miracle*** ». Se joue à tout moment. Vous annulez les effets du pion Événement que vient de jouer votre adversaire.

N : « ***Moussaillon*** » Se joue avant le déplacement d'une armée. L'armée de votre choix peut traverser la Loire sans jet de valeur vers une zone limitrophe même si elle est occupée par l'ennemi.

O : « ***Riflard*** ». Se joue au début de la phase de réorganisation du commandement de l'adversaire, sur une armée ennemie qui assiège une fortification. L'état major est pris pour cible par un canon : chaque chef tire sur le ***Tableau des Blessés*** (n°6).

P : « ***Renfort*** ». Se joue au début de la réorganisation du commandement. Bedford envoie **1d3** Pdf anglais et une artillerie à Janville. Si Janville est occupée par le français, la force peut être jouée en renfort d'un chef lorsqu'il arrive en jeu.

Q : « ***Shoot*** ». Se joue juste après un tir d'archers. Les Pdf anglais lancent leurs dés une seconde fois.

R : « ***Saint-Georges !*** ». Se joue avant un tir d'archer ou un corps à corps. Les Pdf anglais augmentent leur valeur de combat d'un point pour le tir d'archer ou pour le corps à corps.

S : « ***Scots*** » Se joue avant un tir d'archer en plaine si des écossais sont présents. Les Ecossais chargent les Anglais aveuglement. Pour chaque Pdf écossais, deux Pdf anglais ont un tir d'archer gratuit avant le tir normal.

T : « ***Hit !*** ». Se joue après un assaut si Jeanne d'Arc est présente. Jetez un dé : **1** elle meurt, **2-4** elle est blessée, **5-6** rien ne lui arrive.

U : « ***Trap*** ». Se joue avant un corps à corps en plaine. Des piques on été placées en défense. La valeur de combat de chaque Pdf ennemi baisse de **– 1** pour ce corps à corps.

V : « ***Cure*** ». Se joue au début de la phase des chefs blessés. Le chef blessé de votre choix est guéri automatiquement.

W : « ***Sapeur*** ». Se joue avant un assaut contre une fortification dont le siège et arrivé à son terme. Le malus de la fortification à la valeur de combat est annulé pour cet assaut.

X : « ***March*** ». Se joue après le déplacement d'un chef. Ce chef peut se déplacer une seconde fois.

Le siège peut être brisé dans deux cas : si l'assiégeant lève volontairement le siège ou si son armée est vaincue.

– Un siège brisé doit être recommencé du début.

– Une armée assiégée ne peut plus se déplacer tant que le siège n'est pas brisé, elle peut néanmoins faire une sortie et combattre en plaine.

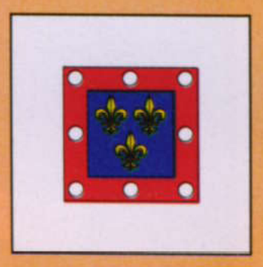
– Orléans ne peut être assiégée que si les tourelles sont assiégées ou contrôlées par l'assiégeant.

7 - CAPTURE DES CHEFS

Un chef capturé est immédiatement placé au choix du vainqueur sous le pion d'un de ses chefs présent ou sous un autre s'il n'y en a pas dans la zone. Le prisonnier est alors sous le contrôle du chef et se déplace avec lui. Il pourra être libéré gracieusement ou en échange d'un autre chef prisonnier (à négocier).

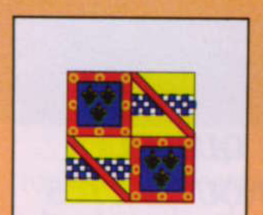
Rédaction des règles : Loïc Portnoe. Mise au point et relecture : Loïc Portnoe, Benoit Fonza et Marc Prudhomme. Merci aux Editions du Yéti.

Jeanne d'Arc



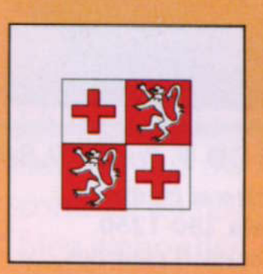
Jean, duc d'Alencon

Charles I de Bourbon, Comte de Clermont



John Stuart, Comte d'Evereux

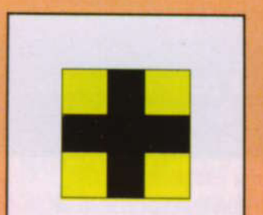
Jean d'Orléans



Poton de Xaintrailles

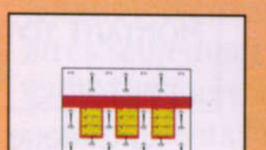
Etienne de Vignolles, « La Hire »

Jean de Brosse, Sire de Boussac



Gille de Rais (de Retz)

Raoul, Sire de Gaucourt



Arthur de Bretagne, Comte de Richement

A

A

CHATEAUDUN

Basoches

St.Cloud

Patay

Boule

F

La Ferté

Ozouer

F

Marchenoir

Loire

Meung

Notre Dame de Clery

Beaugency

Mer

Suèvres

Lagny le Ribaud

Saint Dié

BLOIS

F

F

F

A

A

Janville

Guigneville

Pithiviers

Arthenay

Boulet

Cerrecou

Lyury

Sully
la Chapelle

ORLÉANS

Chateauneuf

Les Tourelles

Olivet

Jargeau

La Ferté
Sennetere

La Motte
Beuvron

Isde

F

F

F

Sir Matthew
Cough

Sir Thomas
Rempstone

Sir John
Falstof

Walter, Lord
Hungerford

Thomas de
Scales,
Lord Scales

John,
Lord Talbot

Thomas de
Montagu,
Earl of
Salisbury

Philippe
« Le Bon »,
Duc de
Bourgogne

William de
La Pole, Earl
of Suffolk

William
Glasdale

Service cartographique de *VaeVictis*

JEANNE D'ARC

CAMPAGNE D'ORLEANS

© *VaeVictis* - Histoire & Collections 1999. Infographie Didier Bourgeois.

ELEMENTS DE TERRAIN
A DECOUPER POUR
CHAMPS DE BATAILLE

zMiracle on the Loire - errata

From: "DEAL,ROGER F" <rdeal@columbus.rr.com>
Subject: correction to translation of Jeanne d'Arc rules

I have found an error in my interpretation of the combat procedure in my translation of the rules to the game Jeanne d'Arc AKA Miricle on the Loure. Here's how it really works: The owning player throws one die for each strength point (that's what the number in the lower right of each combat unit is). The result must be equal to or less than the number shown on Table #5 "Valeur de Combat" in order to score a hit. Most units are rated two but peasants are rated one and artillery is three (!).Note that units attacking a fortification have their "to hit" number reduced by one. Note, also, that each English strength point rolls twice, once in archery fire and again in melee.

My sincere regrets for any confusion this may have caused. Guess it was just a variation on seeing what I expected to see.

Miracle on the Loire, a game by Nicolas Pilartz, published in Vae Victis No. 30
Translation by Roger F. Deal, Esq.

Montjoie, St. Denis! At the head of the knights of France, beside Joan the Virgin, relive the important campaign of Orleans.

On the occasion of the release of the film by Luc Besson, Vae Victis proposes that you relive the events of this fabulous campaign. In "Miracle on the Loire", the English must take the most fortifications, of which Orleans is the most important. The French must protect these fortifications and retake those that they can. The winning of decisive battles is of great importance to both sides. These events cause changes on the Morale Table which determine the winner.

Components

1.1 The Map

The map is divided into 36 zones. Certain zones contain fortifications which are covered in the special rules. The Loire crosses the map from end to end and is a major obstacle to the movement of armies. The streams, forests, villages roads and paths have no effect on play.

1.2 The Turn Record Track (Translator's note: "le calendrier")

The turn record track is used to track the turns of the players. It begins in September 1428 and ends in September 1429. It contains 13 months of four turns each. The numbers in the square of each month indicate the number of units each player receives that month. The number on the left is for the French and that on the right is for the English.

1.3 Markers and Counters

There are two types of markers and two types of counters.

Fortification Markers are double sided and show whether a fortification is controlled by the French or the English.

Siege Markers are double sided also. They are placed in a zone where a siege is being conducted and identify the besieger.

Morale Counters are placed on the Morale Table. They show the morale status at all times.

The Turn Counter marks the turn on the calendar and is moved to indicate a new turn.

1.4 The Units

There are two types; force markers (i.e. leaders, t.n.) and strength point markers (t.n. "points de force" or "PdF").

At the beginning of each month, the players receive the number of units indicated on the turn record track. These units are (taken as)either leaders or events.

Leader counters represent the commanders of each side and must enter play during the re-organization phase.

Event counters represent the various events that can influence the course of play. Each side has its own and each one has an identification letter. Their effects and the times at which they can be played are listed on the Table of Events.

Notes:

There is no limit to the number of event counters a player is able to hold at any one time.

They can only be played once and are then put aside for the rest of the game.

A player cannot play two identical counters to influence the same assault.

Event counters that can be played during an assault, may only be played for a single assault.

Strength Points (PdF):

These are the troops. They appear with a leader in play or on their own in certain cases. On each counter is a number showing whether that unit has one or two strength points. Each point represents about 400 men at arms or 800 peasants. Each artillery point represents about 15 guns, heavy and light. Their value in combat is given on the Table of Combat Values.

2 Victory Conditions

The morale table goes from +6 to –6. It shows the changes of the morale of each side. The marker shows the status at all times. If it reaches +6, the French have won; if it reaches –6, the English win.

At the end of the last turn, if neither player has won, check the status of the morale marker; if it is positive, the French win; if it is negative, the English have won. If it is at zero, it is a tie.

3 Morale

A number of actions can cause changes in morale. Gains for the English move the marker toward –6; for the French, they go towards +6. The value on morale of various actions is shown on the Table of Morale Values. These actions are the following:

Taking a fortification. When a player takes control of a fortification, he moves the marker the amount indicated.

The siege of Orleans: When Orleans is besieged, the marker is moved one space in favor of the besieger. However, when the siege is lifted for whatever reason, the marker is then moved one space in favor of the besieged.

Decisive battles: When the army of a general is destroyed or withdraws after an assault, the marker is moved one space in its disfavor.

Joan of Arc: When she enters play, the marker is moved one space in favor of the French. If she is permanently removed from play, it is moved one space in favor of the English.

4. Set Up

The game lasts for 13 months. Each month is the equivalent of four game turns. The turn marker is placed on September 1428 for the first turn. It is moved at the start of each new turn.

The fortification markers are placed on the fortifications they represent. All are French controlled except Janville which is English controlled.

The French begin with two leaders: Orleans, the general, is placed in Orleans with 4 strength points. These are placed in his off-map holding area (see rule 5). Raoul is at Tourelles with 1 strength point. 1 strength point is also placed in each of the following fortifications: Chateaudan, Pithiver, Chateauneuf, Jargeau, Meuny, Beaugency, Suervre, St. Die and Blos.

The English begin with four leaders at Jenville: Sufolf, Ghouh, Glansdale and Salisbury. The last (t.n. Salisbury) is the general and has with him 10 strength points and 1 artillery`

The moral marker is placed at +1. The counters for leaders and events of each player are mixed up and one is picked of each type. Each player picks the number of counters indicated for the month of September. Then determine randomly who will move first.

Note: The play aids are found on the (back of the) counter sheet.

5. Leaders

The leaders move strength points, lead attacks and conduct sieges. Each counter representing a leader can move by itself or with strength points. In the latter case they are considered to be an army. On the two sides of the map are listed the leaders of each side with their off-map holding area. (“ Boites de commandant”) When a leader commands strength points or other leaders, their counters are removed from the map and placed in his holding area.

Each leader counter has 3 numbers which represent (left to right) Hierarchy, Valor and Command.

Hierarchy: This permits a leader to command other leaders if his valor is greater than theirs. The hierarchy also determines who is the general; it is automatically that leader highest in the hierarchy who is on the map. He ceases to be general the moment he is captured or wounded. The general is determined at the beginning of the reorganization phase of each player.

Note: Phillip (the good, Duke of Bourgague), Stuart (Count of Evereux), and Arthur (of Bretagne, Count of Richement) have no hierarchy rating. They are never able to lead other leaders or be general.

Valor: This figure expresses the quality of the leader. When a test of valor is required, the player rolls 1d6 and must roll a number that is equal to or less than the valor of the leader.

Command: This is the number of strength points and/or leaders that a leader is able to have directly under his command. The leaders and strength points are placed in the holding area of their leader. Each command point allows the command of one strength point or other leader. The general is exempt always exempt from this rule and has an unlimited command capacity.

A commander is able to have leaders commanding strength points under his command. These last are placed in the holding area of the leader who directly commands them while that leader is placed in the box of the leader who commands him.

Note: Philip can only command Burgundians, Stuart, only the Scots and Arthur, only the Bretons.

Joan of Arc

She is considered to be like a leader but is not able to command other leaders or strength points which are not peasants (“paysan”) in most situations (see below). Her valor and command ratings are always unlimited (she always passes valor checks).

She can be commanded by another leader but never at the same time as she is commanding peasants.

If Joan is in a fortification, the maximum number of peasants appears automatically in case of siege or assault. If she arrives when a siege is already in progress, the maximum number of peasants also appears.

Joan is not able to command peasants to break a siege by combat in open terrain or to replace peasants from Orleans who are in the map section containing Tourelles in order to

attack. This restriction can never be used to counter the effects of "Moussaillon" (event N).

Joan cannot leave a besieged fortification.

Note: If Tourelles is captured and the only strength points present are peasants, one of them is transformed into a French strength point which occupies Tourelles while the rest immediately return to Orleans. If other strength points are present, all peasants return to Orleans. If Tourelles is not taken in the same phase as she attacked it, the peasants return automatically to Orleans at the end of combat.

6.0 Sequence of Play

At the beginning of each month: draw counters for the two players.

At the beginning of each turn: Determine the first player by roll of the die and move the turn marker to the current turn.

Phase of the first player:

1- Wounded leaders
2- Re-organization of command
3- Movement
4- Combat
5- Sieges

Phase of the second player: Identical to that of the first player.

6.1 Wounded Leaders:

Wounded leaders are removed from the map and placed on the turn record track. Each turn, one die is rolled on the Table of Wounded ("Capture et Blessure Des Chefs") to determine if he is healed, permanently wounded or has died.

If the leader recovers (guar) but has been captured, he is placed under the counter of the enemy general. If there is no general, the leader is then free and placed on a fortification with a friendly army. If he had not been captured, he is also placed in such a fortification.

If a leader is still wounded, his counter is advanced on the turn record track and another attempt to heal him is made the next turn.

If a leader dies, he is removed from play.

6.2 Re-organization of Commands:

At this time, a player may, if he wishes, re–organize his troops among eligible leaders.

A- Placement of New Leaders and Reinforcements:

Leader counters are placed in any zone marked with an "A" for the English or an "F" for the French. It is, however, necessary that the zone is not occupied by at least one enemy strength point. If all entry zones are enemy occupied, the leader may not enter play.

When a leader enters play, the number of strength points shown on the Table of Reinforcements ("Renfort Accompagnant les Chefs") appear with him and are immediately placed in his control box.

B- Re-organization of Troops:

When one or more armies, leaders or strength points without a leader begin the re-organization phase in the same zone, it is possible to totally re-organize them at this time. Strength points can be exchanged, leaders can be placed under commanders, etc.

If an army is in a zone containing a friendly fortification, it may drop off or pick up units before movement. It is, however, impossible to voluntarily drop off strength points anywhere other than a fortification.

6.3 Movement:

When a leader is moved, with or without strength points, he must finish his move in such a way that the next leader can move.

Leaders Alone

A leader without strength points is able to move automatically through four zones without being required to make a valor check if they are not enemy occupied. This includes crossing the Loire. If an enemy force, which is not besieged, is in a zone to be crossed, the leader must make a valor check. If he passes, he can continue movement so as to join a friendly army or force in the same zone. If he fails, his movement is ended and he must make another valor check to avoid being required to roll on the Capture Table (#6). If the second check is successful, the leader passes unhindered and remains in that zone. On the very next turn he is able to move further. If it is not successful a roll on the Capture Table is immediately made. A captured chief is immediately placed under the counter of one of the enemy leaders (see Section 7).

If a leader is going to try to leave a besieged fortification by himself the process is the same. If other leaders accompany him, they are equally effected by his valor check and can be captured with him. (t.n. remember, Joan cannot leave a besieged fortification.)

Leaders with Strength Points

A leader who is moved with one or more strength points forms an army. When moving an army, the player must always designate the leader who commands it.

An Army can automatically move from one zone to another and may move to an additional zone if the commander makes a successful valor check. When an army is moved, all its elements (leaders and strength points) are moved with it and cannot be detached.

An army interrupts its movement when it enters a zone containing at least one enemy strength point that is not in a fortification.

Note: Because of its size, the Tourelles is not able to contain more than two strength points of any kind. And cannot be attacked by more than four strength points (artillery is not effected by this last restriction).

Movement in Winter:

During the months of December and January, a valor check is required for the commander of an army for each zone he attempts to cross. A failure ends his movement for that turn.

The Loire:

An army is able to cross the Loire at a bridge at which there are no enemy strength points on either side.

Without a bridge, an army is not able to cross if it arrives at the bank of the Loire during its movement. To cross requires a valor check. If it fails, the army remains in the

zone and is not able to move that turn. If it is successful, the army is able to cross and ends its movement upon entering the zone on the other side. An army is not able to cross the Loire into a zone containing one or more enemy strength points.

6.4 Combat:

After movement, if there are found to be forces of the opposing factions (not counting leaders alone) in the same zone, it is possible to have a battle.

The player whose phase it is is always the attacker, the other player is the defender. If the defender controls a fortification in the zone, he must first decide either to give battle in the open or to take shelter in the fortification. Each player then announces the number of strength points he has in the zone. Each can vary the total by one if there are less than ten strength points in the zone, or by two if there are ten or more strength points. (t.n. Essentially, the players can miss-state their strength to mislead the other player; if it comes to a battle, you still have to use your real strength.)

The battle is resolved as either an assault in the open or an assault against a fortification.

In the open: the attacker and then the defender declare if they desire to launch an assault. If neither of them wish to do so, the defender must retreat (see Retreat), or he can take shelter in a fortification he controls in the zone. If either player decides to launch an assault, a battle begins.

Against a fortification: in this case only the attacker decides if he will launch an assault or not. He may also either begin a siege or do nothing.

The Assault:

Before each assault, the defender, followed by the attacker, have the option of battle or retreat (t.n. as explained above).

Assault in the open is conducted in three steps; bombardment, archery fire and melee. At each step, the die is thrown for each strength point involved and the losses are taken as they are inflicted. When the opposing forces have strength points of the same type, the dice are rolled at the same time.

Assault on a fortification is conducted in two steps; bombardment and melee. For each combat. a die is rolled for each strength point involved and losses are taken as they are inflicted. When the two opponents have strength points of the same type, they roll simultaneously.

A besieging army (see 6.5) can give battle, without raising the siege, to an enemy army which enters the zone it occupies and can sustain a sortie by the besieged in the same battle. The battle is resolved as an assault in the open against the combined strength of the besieged force and the moving army.

Note: During this phase, a besieged army in a fortification can make a sortie to raise the siege; it is treated as an assault in the open.

Strength points and assault:

Strength points are defined by their weapon type (“leurs methodes”) and their combat value.

Artillery- conducts combat during bombardment.

The English conduct combat during the archery step in an assault in the open and in the melee step in an assault on a fortification.

The French, Scots, Bretons, Burgundians and peasants conduct combat in the melee step.

During an assault, 1d6 is rolled for each strength point. A successful roll for each strength point is equal to or less than the unit's combat rating (t.n. in the lower right). In some instances, the die roll may be modified up or down. For each successful die roll, the opposing side losses one strength point. The owning player always chooses how to allocate losses among the units engaged.

End of the Battle:

The battle ends when one side has no more strength points or retreats to another zone. If any leaders remain alone against at least one strength point; each such leader must roll on the capture table. If a leader is at liberty (passes), he is considered to have passed undetected and will be able to move in the next turn. If he fails, refer to rule 7.0 Capture of Leaders. (t.n. presumably, a battle also ends when all 2 or 3 steps have been completed.)

Retreat:

A retreat can only be made to a friendly fortification or a zone that the enemy did not just come from and which is not occupied by one or more enemy strength points. It is not possible to flee a battle by crossing the Loire.

Note: if no retreat is possible, a battle must take place (t.n. or continue).

Peasants:

When an English army besieges or launches an attack against a fortification, peasants are generated to defend it. The Fortification Defense Table shows the number that are placed in the fortification.

If the siege is raised, the peasants are removed from play at the rate of one strength point per turn, at the time the turn marker is moved.

Peasants are rolled for at each new siege but the number of peasants present in a fortification can never be more than the number indicated by the die roll (3,6 or 9).

Peasants can only be commanded by Joan of Arc (rule 5.1)

6.5 Siege

An army in a fortification can undergo a siege. In order to begin a siege an army must have as many strength points as occupy the fortification. The siege lasts for as many turns as the number of strength points conducting the siege. The siege ends on the turn the besiegers at least twice the number of the besieged, in which case the besieged surrender and give up the fortification. The defending strength points are eliminated, the fortification captured and the defending leaders must roll on the Capture Table. A leader who remains free passes through the besiegers and is able to move on the next turn.

If, at the end of the allowed number of turns, the besiegers do not have twice the numbers of the defenders, the siege continues until it is raised, broken or the besieger receives sufficient reinforcements to have double the strength points of the defender. In that case the fortification is surrendered immediately.

If, during a siege, the besiegers are found to have less strength points than the defenders, the balance of the turns of the siege are frozen until such time as the besiegers again have at least as many strength points as the defender has.

Only one army can besiege a fortification, whatever its size (minimum is one strength point + one leader).

A siege can be raised in two ways: if the besiegers lift it voluntarily or if their army is defeated.

A raised siege must be begun again.

An army that is besieged can not move until the siege is lifted. It can, however, make a sortie and fight an open field battle.

Orleans cannot be besieged unless Tourelles is besieged also or is controlled by the besieger.

7.0 Capture of Leaders

A captured leader is immediately placed under the counter of one of the opposing leaders present (capturing player's choice), or under the counter of any of their leaders if they have no leader in the zone where the capture takes place. The prisoner is then under the control of that leader and moves with him. He may be freed at any time or exchanged for another leader as a result of negotiation.

Events Table

A: Reinforcement- This is played at the beginning of the reorganization phase. The Dauphin raises a force of ½d6 (1-2=1 strength point, 3-4=2, 5-6=3) French strength points at Blois. On a roll of 5 or 6, one artillery is also raised. If Blous is occupied by the English, the force can be brought on as the reinforcements of a leader at the time he enters play.
B: Surprise- This is played just before archery fire. The English archers do not fire and play proceeds to melee.
C: Retreat- This is played before an assault by the enemy. Friendly armies in that zone may automatically retreat.
D: Montjoie! - (t.n. French battle cry) This is played before a melee. Each French strength point can increase its melee value by one.
E: Touche'- This is played after an assault. A leader, either French or English, has been seriously wounded in the assault. Select one leader at random and roll 1d6: 1-3= dead, 4-5= wounded, 6=uninjured (t.n.:'twas but a flesh wound).
F: NO! – This is played at the command reorganization phase if Phillip is in play and if Orleans is besieged by the English (It is assumed that) the city has offered to surrender to him but the English will not agree. Incensed, Phillip the Good, Duke of Burgundy, withdraws with his Burgundians. All Burgundians are removed from play.
G: Meeting/Surrender- This is played in the siege phase. If the siege has come to an end and the besiegers have as many strength points as the besieged, they take the fortification. The defending strength points are removed from play and the leaders must leave the zone in their next movement.
H: Fui!/Fire! - This is played after bombardment. The artillery is unusually effective: a second bombardment is allowed.
I: Saint Denis! - This is played before melee if Joan of Arc is present. Each peasant strength point with a combat value of one is a two for this melee.
J: Huile/Oil- This is played by the defender of a fortification before melee. The combat value of each enemy strength point is reduced by one for this melee.
K: Defense- This is played at the siege phase. The defenses are strengthened. For each strength point present in the fortification the time allotted for the siege to succeed is extended by one turn.
L: Volonte'/Will- This is played before the movement of an army. All its rolls for valor are assumed to succeed.
M: Miracle- This may be played at any time. It annuls the effects of an event chit played by the other player.
N: Ruse- This is played before the movement of an army. One army of the player's choice can cross the Loire, without rolling for valor, to a neighboring zone (even) if occupied by the enemy.
O: Disaster-This is played at the beginning of the command reorganization phase of the opponent, on an army that is besieging a fortification. A hit is scored on the enemy command post by the defending artillery. Each leader rolls on the Wound Table.
P: Reinforcements- This is played at the beginning of the reorganization phase. Bedford dispatches 1d3 English strength points and one artillery to Janville. If Janville is occupied by the French, this force can be attached to a leader.

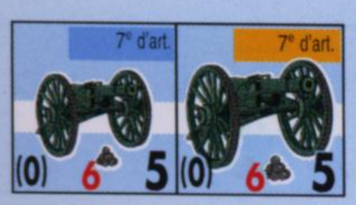
Q: Shoot- This is played just before archery fire. All English archers are allowed a second shot.
R: Saint George! - This is played before archery or melee. English strength points add one to their combat value for either of these steps.
S: Scots- This is played before archery fire in an open field battle if Scots (”Ecossais”) are present. the Scots charge the English blindly. For each Scot strength point, two English strength points get an extra archery fire.
T: Hit! – This is played after an assault if Joan of Arc is present. Roll one die; 1= she is killed, 2-4= she is wounded, 5-6= no effect.
U: Trap- This is played before a melee in an open field battle. The enemy walks into an ambush (“Des piques on ete-placees en defense”). The combat value of each enemy strength point is reduced by one for this melee.
V: Cure- This is played at the beginning of the wounded leaders phase. The wounded leader of the player’s choice is cured automatically.
W: Sapper- This is played before an attack against a fortification when a siege has come to an end. The effect of the fortification on the defenders’ strength points is annulled for this assault.
X: March- This is played after a leader’s movement. That leader can move a second time.

(t.n. the Dauphin and Bedford are not represented in the game; they are back at their respective GHQ off-map.)

Armée romaine

Cv (O) 4 4 | Cv (O) 4 4 | Cv (O) 4 4 | Bd (O) 6/4 2 | Cv (O) 3 4 | Cv (O) 3 4
Cv (O) 3 4 | Ps (I) 2 3 | Ps (I) 2 3 | Ps (I) 2 3 | Ps (I) 2 3 | Ps (I) 2 3
Ps (I) 2 3 | Ps (I) 2 3 | Ps (I) 2 3 | Ps (I) 2 3 | Ps (I) 2 3 | Bd (O) 5/3 2
Bd (O) 5/3 2 | Bd (O) 5/3 2 | Bd (O) 5/3 2 | Bd (O) 5/3 2 | Bd (O) 5/3 2 | Bd (O) 5/3 2
Bd (O) 5/3 2 | Bd (O) 5/3 2 | Bd (O) 5/3 2 | Bd (O) 5/3 2 | Bd (O) 5/3 2 | Bd (O) 5/3 2
Bd (O) 5/3 2 | Bd (O) 5/3 2 | Bd (O) 5/3 2 | Sp (O) 4 2 | Sp (O) 4 2 | Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2 | Sp (O) 4 2 | Sp (O) 4 2 | Sp (O) 4 2 | Sp (O) 4 2 | Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2 | Sp (S) 4 2 | Sp (S) 4 2 | Sp (S) 4 2 | Sp (S) 4 2 | Sp (S) 4 2
Sp (S) 4 2 | Sp (S) 4 2 | Sp (S) 4 2 | Sp (S) 4 2 | Sp (S) 4 2 | Ax (S) 3/2 3
Ax (S) 3/2 3 | Ax (S) 3/2 3 | Ax (I) 3/2 3 | Ax (I) 3/2 3 | Ax (I) 3/2 3 | Ax (I) 3/2 3
Ax (I) 3/2 3 | Ax (I) 3/2 3 | Ax (I) 3/2 3 | Ax (I) 3/2 3 | Ax (I) 3/2 3 | Ps (I) 2 3
Ps (I) 2 3 | Ps (I) 2 3 | Ps (I) 2 3 | Ps (I) 2 3 | Ps (I) 2 3 | Sp (I) 4 2
Sp (I) 4 2 | Sp (I) 4 2 | WW (X) 3/4 2 4 | WW (X) 3/4 2 4 | WW (X) 3/4 2 4 | Art (I) 4 2 4
Art (I) 4 4 2 | Ps (O) 2 3 | Ps (O) 2 3 | Ps (O) 2 3 | Ps (O) 2 3 | Ps (O) 2 3
Wb (F) 3/2 3 | Wb (F) 3/2 3 | Wb (F) 3/2 3 | Wb (F) 3/2 3 | Ax (S) 3/2 3 | Ax (S) 3/2 3
Wb (F) 3/2 3 | Wb (F) 3/2 3 | Wb (F) 3/2 3 | Wb (F) 3/2 3 | Wb (F) 3/2 3 | Wb (F) 3/2 3
Cv (O) 3 4 | LH (O) 2 5 | Ps (S) 2 3 | Ps (S) 2 3 | Ps (S) 2 3 | Ps (S) 2 3
Ps (S) 2 3 | Ps (S) 2 3 | Ps (S) 2 3 | Ps (S) 2 3 | Ax (O) 3/2 3 | Ax (O) 3/2 3
Ps (S) 2 3 | Ps (S) 2 3 | Ps (S) 2 3 | Ps (S) 2 3 | Ax (O) 3/2 3 | Ax (O) 3/2 3

Pions double-face



Ax (S) 3/2 3 | Ax (S) 3/2 3 | Ax (S) 3/2 3 | El (I) 4/5 3

Armée carthaginoise

Cv (O) 4 4 | Cv (O) 4 4 | Cv (O) 4 4 | LH (O) 3 5 | LH (O) 3 5 | Cv (O) 3 4
Cv (O) 3 4 | LH (O) 2 5 | LH (O) 2 5 | LH (O) 2 5 | LH (O) 2 5 | Ax (O) 3/2 3
Ax (O) 3/2 3 | Ax (O) 3/2 3 | Ax (O) 3/2 3 | Sp (I) 4 2 | Sp (I) 4 2 | Sp (I) 4 2
Sp (I) 4 2 | Sp (O) 4 2 | Sp (O) 4 2 | Sp (O) 4 2 | Sp (O) 4 2 | Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2 | Sp (O) 4 2 | Sp (O) 4 2 | Ps (S) 2 3 | Ps (S) 2 3 | Ps (S) 2 3
Ps (S) 2 3 | Ps (S) 2 3 | Ps (S) 2 3 | Art (O) 10 4 2 | Sp (O) 4 2 | Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2 | Sp (O) 4 2 | Sp (O) 4 2 | Sp (O) 4 2 | Ax (S) 3/2 3 | Ax (S) 3/2 3
Ax (O) 3/2 3 | Ax (O) 3/2 3 | Ax (O) 3/2 3 | Ax (O) 3/2 3 | LH (O) 2 5 | LH (O) 2 5
Cv (O) 3 4 | Cv (O) 3 4 | Cv (O) 3 4 | Ax (S) 3/2 3 | Ax (S) 3/2 3 | Ax (S) 3/2 3
Ax (S) 3/2 3 | Ps (S) 2 3 | Ps (S) 2 3 | Wb (F) 3/2 3 | Wb (F) 3/2 3 | Wb (F) 3/2 3
Wb (F) 3/2 3 | Wb (F) 3/2 3 | Wb (F) 3/2 3 | Wb (F) 3/2 3 | Wb (F) 3/2 3 | Wb (F) 3/2 3
Wb (F) 3/2 2 | Ps (O) 2 3 | Ps (O) 2 3 | El (I) 4/5 3 | El (I) 4/5 3 | El (I) 4/5 3
Sp (S) 4 2 | Sp (S) 4 2 | Sp (S) 4 2 | Sp (S) 4 2 | Sp (S) 4 2 | Sp (S) 4 2
Sp (S) 4 2 | Sp (S) 4 2 | Ps (O) 2 3 | Ps (O) 2 3 | | |
Cv (O) 4 4 | Cv (O) 3 4 | Cv (O) 3 4 | Cv (O) 3 4 | Cv (O) 3 4 | Cv (O) 3 4
Ps (O) 2 3 | Ps (O) 2 3 | Ps (O) 2 3 | Ps (O) 2 3 | Ps (O) 2 3 | Ps (O) 2 3
Ps (S) 2 3 | Ps (S) 2 3 | Ax (S) 3/2 3 | Ax (S) 3/2 3 | Ax (S) 3/2 3 | Ax (0) 3/2 3
Ax (0) 3/2 3 | Ax (0) 3/2 3 | Wb (S) 3/2 2 | Wb (S) 3/2 2 | Wb (S) 3/2 2 | Wb (S) 3/2 2

Complément armée Pyrrhus

Armée d'Alexandre

Kn (F) 4/5 3	Kn (F) 4/5 3	Cv (O) 4 4	Cv (O) 4 4	Kn (F) 3/4 3	Kn (F) 3/4 3
Kn (F) 3/4 3	Kn (F) 3/4 3	Kn (F) 3/4 3	Cv (O) 3 4	Cv (O) 3 4	LH (O) 2 5
LH (O) 2 5	LH (O) 2 5	Cv (I) 3 4	Ax (S) 3/2 3	Ax (S) 3/2 3	Ax (S) 3/2 3
Ax (S) 3/2 3	Ax (S) 3/2 3	Ax (S) 3/2 3	Pk (S) 3/4 2	Pk (S) 3/4 2	Pk (S) 3/4 2
Pk (S) 3/4 2	Pk (0) 3/4 2	Pk (0) 3/4 2	Pk (0) 3/4 2	Pk (0) 3/4 2	Pk (0) 3/4 2
Pk (0) 3/4 2	Pk (0) 3/4 2	Pk (0) 3/4 2	Pk (0) 3/4 2	Pk (0) 3/4 2	Pk (0) 3/4 2
Pk (0) 3/4 2	Pk (0) 3/4 2	Pk (0) 3/4 2	Pk (0) 3/4 2	Pk (0) 3/4 2	Pk (0) 3/4 2
Pk (0) 3/4 2	Pk (0) 3/4 2	Pk (0) 3/4 2	Pk (0) 3/4 2	Pk (0) 3/4 2	Pk (0) 3/4 2
Pk (0) 3/4 2	Ps (S) 2 3	Ps (S) 2 3	Ps (S) 2 3	Ps (S) 2 3	Ps (O) 2 3
Ps (O) 2 3	Sp (O) 4 2	Sp (O) 4 2	Sp (O) 4 2	Sp (O) 4 2	Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2	Sp (O) 4 2	Sp (O) 4 2	Ax (O) 3/2 3	Ax (O) 3/2 3	Ax (O) 3/2 3
Ax (O) 3/2 3	Ax (O) 3/2 3	Ax (S) 3/2 3	Ax (S) 3/2 3	Ax (S) 3/2 3	Ax (S) 3/2 3
Ax (S) 3/2 3	Art(O) 4 10 2	Art(S) 4 10 1	El (O) 4/5 3	El (O) 4/5 3	LH (O) 2 5
LH (O) 2 5	LH (O) 2 5	Sp (O) 4 2	Sp (O) 4 2	LH (F) 2 6	LH (F) 2 6
LH (S) 2 5	LH (S) 2 5	Bw (O) 2/4 4 2	Bw (O) 2/4 4 2	Bw (O) 2/4 4 2	Bw (O) 2/4 4 2
Pk (I) 3/4 2	Pk (I) 3/4 2	Pk (I) 3/4 2	Pk (I) 3/4 2	Pk (I) 3/4 2	Pk (I) 3/4 2
Pk (I) 3/4 2	Pk (I) 3/4 2	Pk (I) 3/4 2	Pk (I) 3/4 2	Pk (I) 3/4 2	Pk (I) 3/4 2

Complément armée Pyrrhus

Armée perse

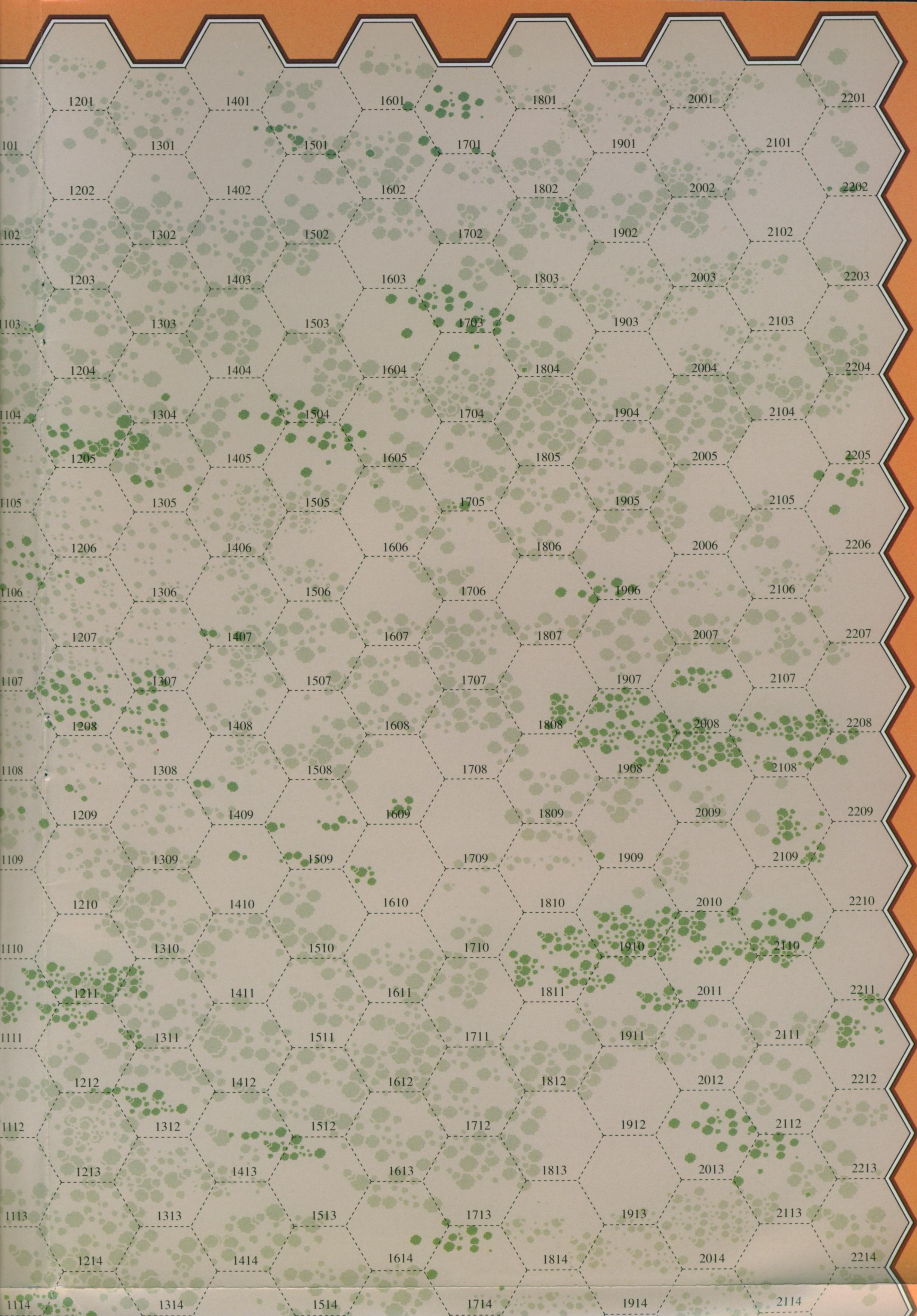
Cv (S) 4 4	Cv (S) 4 4	Cv (O) 4 4	Cv (O) 4 4	Sp (O) 5 2	Sp (S) 4 2
Sp (S) 4 2	Sp (S) 4 2	Bw (O) 4 2/4 2	Bw (O) 4 2/4 2	Bw (O) 4 2/4 2	Cv (O) 3 4
Cv (O) 3 4	Cv (O) 3 4	Cv (O) 3 4	Cv (O) 3 4	Kn (F) 3/4 3	Cv (S) 3 4
Cv (S) 3 4	Cv (S) 3 4	Cv (S) 3 4	Cv (S) 3 4	Cv (I) 3 4	Cv (I) 3 4
Cv (I) 3 4	Cv (I) 3 4	Cv (I) 3 4	Cv (I) 3 4	Cv (I) 3 4	Cv (I) 3 4
LH (O) 2 5	LH (O) 2 5	LH (O) 2 5	LH (O) 2 5	LH (O) 2 5	LH (S) 2 5
LH (S) 2 5	LH (S) 2 5	LH (S) 2 5	LH (S) 2 5	LH (F) 2 6	LH (F) 2 6
LH (F) 2 6	LH (F) 2 6	LH (F) 2 6	Sp (O) 4 2	Sp (O) 4 2	Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2	Sp (O) 4 2	Sp (O) 4 2	Sp (O) 4 2	Sp (O) 4 2	Sp (O) 4 2
Sp (O) 4 2	Ax (O) 3/2 3	Ax (O) 3/2 3	Sp (I) 4 2	Sp (I) 4 2	Sp (I) 4 2
Sp (I) 4 2	Sp (I) 4 2	Sp (I) 4 2	Sp (I) 4 2	Sp (I) 4 2	Sp (I) 4 2
Sp (I) 4 2	Sp (I) 4 2	Sp (I) 4 2	Ax (O) 3/2 3	Ax (O) 3/2 3	Ax (O) 3/2 3
Ax (O) 3/2 3	Ax (O) 3/2 3	Ax (O) 3/2 3	Ax (O) 3/2 3	Ax (O) 3/2 3	Ax (O) 3/2 3
Ax (O) 3/2 3	Ps (S) 2 3	Ps (S) 2 3	Ps (S) 2 3	Ps (O) 2 3	Ps (O) 2 3
Ps (O) 2 3	Ps (O) 2 3	Ps (O) 2 3	Ps (O) 2 3	Ps (O) 2 3	Ps (O) 2 3
Bw (I) 2/4 4 2	Bw (I) 2/4 4 2	Ax (S) 3/2 3	Ax (S) 3/2 3	Hd (O) 2 2	Hd (O) 2 2
Hd (O) 2 2	Hd (O) 2 2	Hd (O) 2 2	Hd (O) 2 2	Hd (O) 2 2	Hd (O) 2 2
Exp (O) 4 4	Exp (O) 4 4	El (O) 4/5 3	Art (O) 4 10 2		

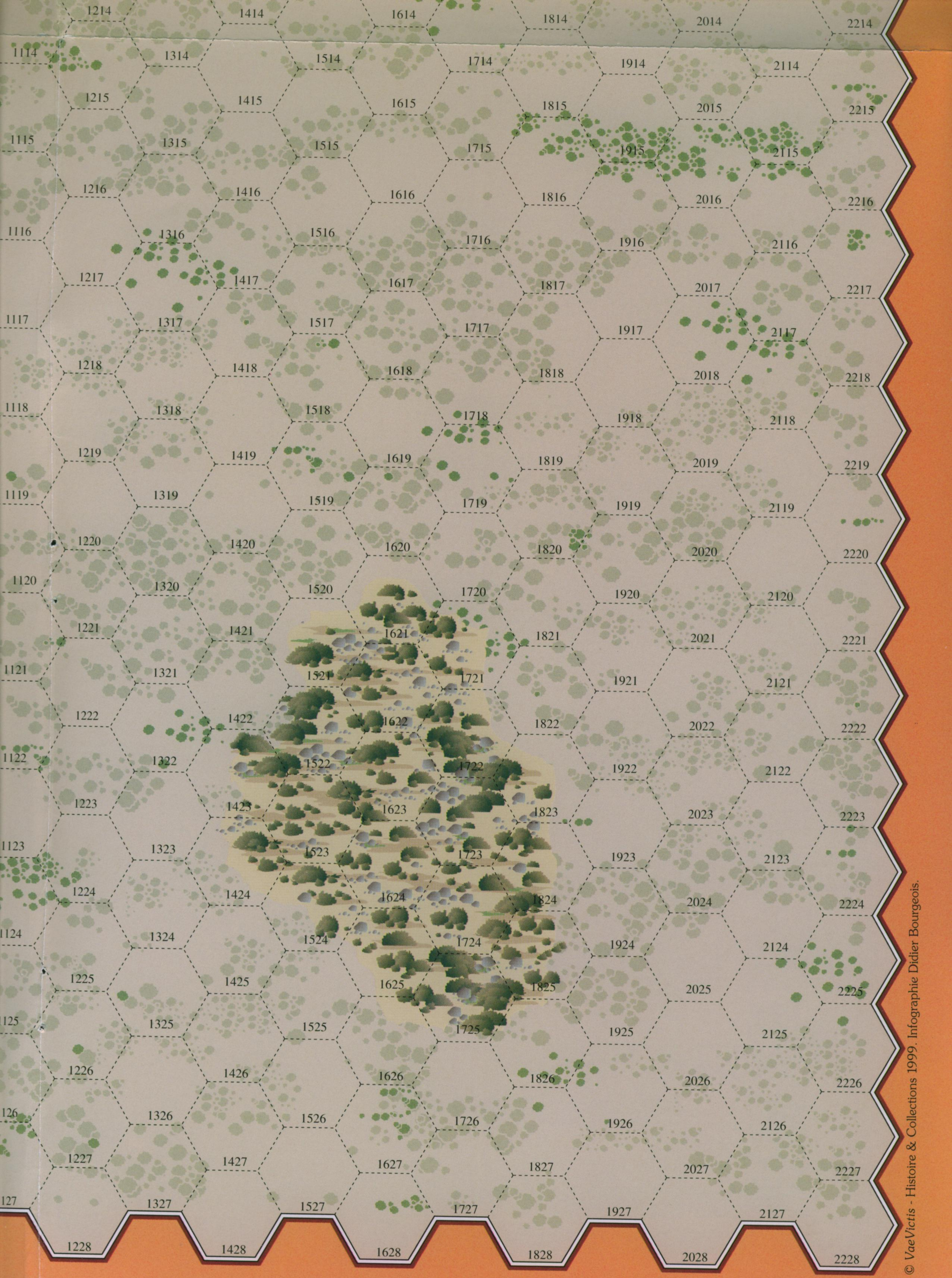
Pions simple face

Zürich 1799

Pions double-face

0201 0401 0601 0801 1001
0101 0301 0501 0701 0901 1101
0202 0402 0602 0802 1002
0102 0302 0502 0702 0902 1102
0203 0403 0603 0803 1003
0103 0303 0503 0703 0903 1103
0204 0404 0604 0804 1004
0104 0304 0504 0704 0904 1104
0205 0405 0605 0805 1005
0105 0305 0505 0705 0905 1105
0206 0406 0606 0806 1006
0106 0306 0506 0706 0906 1106
0207 0407 0607 0807 1007
0107 0307 0507 0707 0907 1107
0208 0408 0608 0808 1008
0108 0308 0508 0708 0908 1108
0209 0409 0609 0809 1009
0109 0309 0509 0709 0909 1109
0210 0410 0610 0810 1010
0110 0310 0510 0710 0910 1110
0211 0411 0611 0811 1011
0111 0311 0511 0711 0911 1111
0212 0412 0612 0812 1012
0112 0312 0512 0712 0912 1112
0213 0413 0613 0813 1013
0113 0313 0513 0713 0913 1113
0214 0414 0614 0814 1014
0114 0314 0514 0714 0914 1114


1201
1401
1601
1801
2001
2201
101
1301
1501
1701
1901
2101
1202
1402
1602
1802
2002
2202
102
1302
1502
1702
1902
2102
1203
1403
1603
1803
2003
2203
1103
1303
1503
1703
1903
2103
1204
1404
1604
1804
2004
2204
1104
1304
1504
1704
1904
2104
1205
1405
1605
1805
2005
2205
1105
1305
1505
1705
1905
2105
1206
1406
1606
1806
2006
2206
1106
1306
1506
1706
1906
2106
1207
1407
1607
1807
2007
2207
1107
1307
1507
1707
1907
2107
1208
1408
1608
1808
2008
2208
1108
1308
1508
1708
1908
2108
1209
1409
1609
1809
2009
2209
1109
1309
1509
1709
1909
2109
1210
1410
1610
1810
2010
2210
1110
1310
1510
1710
1910
2110
1211
1411
1611
1811
2011
2211
1111
1311
1511
1711
1911
2111
1212
1412
1612
1812
2012
2212
1112
1312
1512
1712
1912
2112
1213
1413
1613
1813
2013
2213
1113
1313
1513
1713
1913
2113
1214
1414
1614
1814
2014
2214
1114
1314
1514
1714
1914
2114



© VaeVictis - Histoire & Collections 1999. Infographie Didier Bourgeois.

0214 0414 0614 0814 1014

0114 0314 0514 0714 0914 1114

0215 0415 0615 0815 1015

0115 0315 0515 0715 0915 1115

0216 0416 0616 0816 1016

0116 0316 0516 0716 0916 1116

0217 0417 0617 0817 1017

0117 0317 0517 0717 0917 1117

0218 0418 0618 0818 1018

0118 0318 0518 0718 0918 1118

0219 0419 0619 0819 1019

0119 0319 0519 0719 0919 1119

0220 0420 0620 0820 1020

0120 0320 0520 0720 0920 1120

0221 0421 0621 0821 1021

0121 0321 0521 0721 0921 1121

0222 0422 0622 0822 1022

0122 0322 0522 0722 0922 1122

0223 0423 0623 0823 1023

0123 0323 0523 0723 0923 1123

0224 0424 0624 0824 1024

0124 0324 0524 0724 0924 1124

0225 0425 0625 0825 1025

0125 0325 0525 0725 0925 1125

0226 0426 0626 0826 1026

0126 0326 0526 0726 0926 1126

0227 0427 0627 0827 1027

0127 0327 0527 0727 0927 1127

0228 0428 0628 0828 1028

GAUGAMELES (331 AV. J.-C.)

La victoire passe par la cavalerie !

ALEXANDRE le Grand a remporté ses plus grandes batailles grâce à un usage parfaitement dosé et opportun de ses redoutables cavaliers macédoniens : les Compagnons.

Frédéric BEY

Après sa victoire sur Darius à Issus, en 333 av. J.-C., Alexandre de Macédoine conquiert la Phénicie et la Syrie. L'Égypte se soumet ensuite au jeune conquérant, alors que Gaza et Tyr assiégées succombent sous les coups de ses armées. Le roi perse profite de ce répit pour organiser une nouvelle armée et préparer, au cœur de son empire, une bataille qu'il souhaite décisive. Il ne conteste pas à Alexandre la traversée des deux grands fleuves, Tigre et Euphrate, mais l'attend sur un terrain qui lui semble le plus favorable : une immense plaine, à Gaugameles (aujourd'hui Erbil, en Irak), où la très nombreuse cavalerie perse pourra être la mieux utilisée. Fin septembre 331 av. J-C., après quatre jours de repos et de préparation, les deux armées se préparent pour la bataille.

LA DERNIERE CHANCE

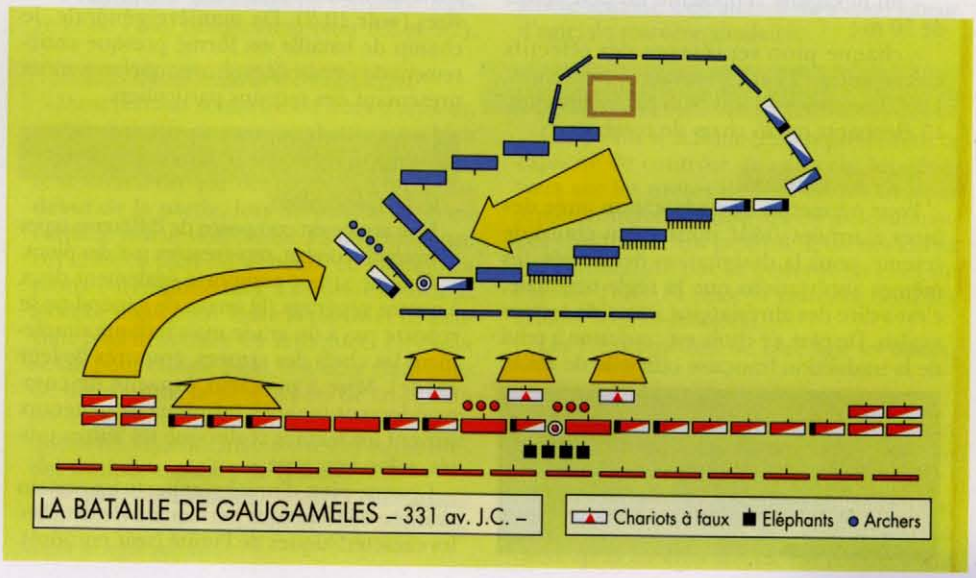
L'armée perse n'est désormais plus la même qu'au Granique ou à Issus. Darius a tenté de modifier sa composition, pour s'opposer plus efficacement à la machine de guerre macédonienne. Darius dispose de moins de 1 000 mercenaires grecs... Pour compenser cette faiblesse, il arme son infanterie asiatique, qui forme son centre, de lances plus longues et cherche à constituer une sorte de phalange. Darius s'appuie par ailleurs sur des armes plus caractéristiques des traditions perses. Des « armes nouvelles » sont appelées à la rescousse. Il s'agit de chariots de combat scythes (environ 200) et des éléphants de guerre (15), qui sont déployés en première ligne. Les meilleurs combattants perses demeurent cependant les cavaliers. Darius en a rassemblé plus de 12 000, d'après Hans Delbrück, à comparer aux seulement 7 000 cavaliers dont dispose Alexandre. Cette cavalerie est renforcée de Scythes, de Bactriens et même, de mercenaires indiens. Elle compose l'immense majorité des deux ailes de l'armée, à gauche sous Bessus et à droite commandée par Mazaeus. Darius commande en personne le centre. Alexandre dispose d'environ 40 000 fantassins, en plus de ses cavaliers. Les Perses semblent être environ 60 000, même si certains ont été jusqu'à voir près de 250 000 hommes dans l'armée de Darius. Inférieur en cavalerie, on l'a vu, Alexandre, craignant des manœuvres prévisibles de double enveloppement, protège, pour la première fois, ses deux flancs avec des unités de réserves, placées avec un angle de 45° par rapport à sa ligne de bataille. Sinon, son déploiement est classique, avec une aile droite renforcée où se trouvent la cavalerie des Compagnons, les prodomoï, les hyspapistes et l'infanterie légère (agrianes). La phalange est bien sûr au centre.

PLANS ET OPPORTUNITÉS

Comme à son habitude, Alexandre engage la bataille en lançant en avant son aile droite, soutenue par une partie de la phalange. Immédiatement, les Perses réagissent. Bessus conduit ses cavaliers dans un mouvement destiné à tourner l'aile droite macédonienne. Une première charge des Macédoniens, conduite par Ménédias est repoussée par Bessus qui continue sa progression. Une seconde contre-attaque, menée par les prodomoï et les Péoniens rencontre plus de succès, d'autant qu'elle est appuyée par l'infanterie de Cléandre. Au même moment, les chariots scythes s'avèrent totalement inefficaces dans leurs attaques. Par contre, sur la gauche, Parménion subit la menace de Mazaeus et peine à le contenir. Les plans des deux protagonistes, double enveloppement pour les Perses, attaque à droite pour les Macédoniens, semblent s'annihiler, lorsqu'un événement fortuit est exploité à merveille par Alexandre. Darius détache des renforts de cavalerie du centre pour renforcer Bessus. Il crée par la même un vide entre la gauche de son centre et l'aile de Bessus. Le jeune roi de Macédoine en profite immédiatement, pour conduire lui-même la charge des Compagnons dans cette brèche. Alexandre emporte tout devant lui et engage un mouvement tournant par la gauche, pour prendre le centre perse à revers. Cette attaque éclair conduit à la dislocation de la ligne d'infanterie de l'armée de Darius, à un moment où la bataille devient très chaotique... Parménion est toujours pressé par Mazaeus et demande des renforts à Alexandre. Ce dernier, engagé sur les arrières de l'armée perse, ne reçoit même pas les messagers porteurs de cette demande... Par ailleurs, un groupe de cavaliers indiens et perses, échappé du centre de Darius alors en pleine déconfiture, fonce droit devant, se fraye un passage au travers de la phalange. Ces cavaliers isolés atteignent le camp macédonien, mettent en fuite la garnison composée de Thraces et libèrent les prisonniers perses, avant d'être repoussés par une réserve d'infanterie grecque ! C'est finalement la fuite de Darius qui précipite l'effondrement, déjà bien engagé de son armée. La nouvelle de son départ soudain freine les ardeurs et facilite la tâche de Parmenion, pour se dégager enfin de l'emprise de Mazaeus. De l'autre côté les choses sont plus simples, face aux cavaliers déjà forts éprouvés de Bessus.

UNE POURSUITE INFERNALE

Déjà bien loin de là, Alexandre engage une poursuite immédiate et effrénée de Darius. Il ne s'arrête qu'à la tombée de la nuit pour faire marche arrière et s'assurer sa victoire, sur le champ de bataille. Il rencontre alors un fort parti de cavaliers perses en fuite. Le combat est à nouveau terrible : 60 compagnons périssent et les Perses parviennent à s'échapper. Revenu enfin à Gaugameles, il peut constater que Parménion a finalement pris le camp perse et que la victoire est totale. Il repart alors à la poursuite de Darius, pour ne s'arrêter qu'à minuit, à Arbèles, 60 kilomètres plus loin, où il capture le trésor des Perses, à défaut de trouver Darius... Les Macédoniens ont eu 500 tués, alors que plus de la moitié de l'armée perse à été capturée ou détruite. La bataille est un nouveau chef d'œuvre tactique d'Alexandre le Grand, et une nouvelle preuve de la valeur exceptionnelle de la cavalerie des Compagnons. La poursuite engagée de manière précoce par Alexandre a peut-être mis en danger l'aile gauche de Parmenion, abandonnée un long moment à elle-même. Mais la prise de risque a porté tous ses fruits : l'effondrement de l'empire perse. Darius, sera d'ailleurs assassiné quelques mois plus tard, en Bactriane, par un de ses propres satrapes ! ❑



CHAMPS DE BATAILLE III

L'Antiquité classique

SUR LE thème de l'Antiquité classique voici une nouvelle version, largement amendée, de *Champs de bataille*, le système de jeu antique-médiéval.

Champs de bataille est un système de jeu générique permettant de simuler des batailles historiques antiques-médiévales. La première version de la règle est parue dans VV8, puis dans VV15, de nombreuses listes d'armées et pions étant publiés par ailleurs. Voici aujourd'hui une version complète et amendée de cette règle. En effet, plusieurs extensions, erratas et nouvelles règles sont parus dans VV depuis la seconde parution. Surtout, le système s'est enrichi de nombreuses expériences de jeu et certaines modifications sont apparues indispensables.

Toutefois, le système de base de *Champs de bataille* est intégralement conservé ; seuls certains mécanismes qui fonctionnaient de manière insatisfaisante ont été modifiés

Toutes les modifications de règles (par rapport à la version du n° 15) sont précédées d'un symbole ✖. Ce jeu nécessite plusieurs dés à six faces (d6).

0 - GÉNÉRALITÉS

0.1 - Echelles de jeu

Champs de Bataille étant destinée à simuler des affrontements qui mettent en présence des armées aux effectifs souvent différents sur une très large période de l'histoire, les échelles de jeu peuvent varier d'une bataille à l'autre. Néanmoins, à titre indicatif, les échelles de base s'établissent de la façon suivante :

- un tour de jeu équivaut à environ une quinzaine de minutes de temps réel ;
- un hexagone représente un peu moins de 50 m ;
- chaque pion représente des effectifs variant entre 125 et 250 cavaliers ou piétons, 1 000 hommes s'il s'agit d'un pion de hordes, 15 éléphants ou 25 chars de combat.

0.2 - Abréviations

Pour permettre une adaptation aisée des listes d'armées *DBM*, nous avons choisi de retenir, pour la désignation des unités, les mêmes abréviations que la règle originale, c'est-à-dire des abréviations issues de termes anglais. De plus, ce choix est conforme à celui de la traduction française officielle de *DBM*, ce qui permettra aux joueurs d'employer les mêmes termes pour identifier leurs armées.

Champs de bataille est une adaptation de la règle pour figurines ***DBM***, mise au point par Phil Barker et Richard Bodley-Scott et éditée par WRG.
Adaptation réalisée par **Stéphane Martin**, **Théophile Monnier** et **Nicolas Stratigos**, avec le soutien actif de Dominique Sanches.

1 - TERRAIN

1.1 - Carte et hexagones

Une grille hexagonale est surimpressionnée à la carte pour réguler le mouvement et le combat. L'abréviation hex. pour hexagone sera fréquemment utilisée. Toutes les distances sont mesurées en hexagones, hex. de départ de l'unité qui se déplace ou hex. du tireur exclu, hex. de la cible inclus. Les éléments de terrain à découper fournis dans *VaeVictis* permettent de modifier la carte.

1.2 - Types de terrain

Plusieurs types de terrain peuvent apparaître sur la carte :

- **terrain dégagé ou clair** (terrain plane et ferme dépourvu de tout relief important, colline douce) ;
- **terrain accidenté** (terrain modérément marécageux ou rocheux, terrains boueux, rivières et lacs gelés, broussailles basses, etc.);
- ✖ **terrain difficile** : bois, vergers, oliveraies, oasis, enclos, marais et zones construites.

Dans un terrain difficile, les groupes (voir 5) ne peuvent être formés qu'avec des unités sur une seule colonne, c'est-à-dire adjacentes les unes aux autres strictement sur leur hex. de front ou d'arrière.

Cette obligation ne s'applique que si le groupe **termine** son mouvement dans le terrain difficile. Un groupe situé juste au bord dans un terrain difficile peut donc quitter ce terrain **en ligne**.

Exception : les unités de Psiloi (uniquement) peuvent se déplacer en groupe en terrain difficile sans être en colonne.

Bois ou oasis : la visibilité à travers un bois est limitée à deux hex. de distance. Des unités pénétrant dans un bois doivent commencer leur mouvement adjacent à la lisière.

Le terrain peut influer sur les mouvements (voir 9.6), les tirs et les mêlées (voir tables correspondantes) ou bloquer les lignes de vues (voir 10.2). De manière générale, le champ de bataille est formé presque entièrement de terrain dégagé, avec quelques zones présentant des terrains particuliers.

2 - UNITÉS

2.1 - Généralités

Une armée est composée de différents types d'unités de combat, représentées par des pions.

Chaque armée comporte également deux à quatre généraux (le terme de général ne se reporte pas à un grade mais indique simplement les chefs des armées, entourés de leur garde). Mise à part leur capacité de commandement (voir 4), les pions de généraux suivent les mêmes règles que les autres unités, selon leur type.

Chaque pion d'unité comporte un certain nombre d'indications permettant de détailler les caractéristiques de l'unité (voir encadré).

2.2. - Unités régulières et irrégulières

Dans *Champ de bataille*, chaque unité est soit régulière (**Reg.**), soit irrégulière (**Irr.**). Cette distinction, qui dépend du niveau d'entraînement et de la discipline des troupes, reflète la facilité avec laquelle les unités peuvent être contrôlées (voir 4.2). Ainsi, les réguliers sont généralement entraînés à effectuer des manœuvres complexes alors que les irréguliers n'obéissent qu'à des ordres simples.

Cette classification est également utilisée pour les généraux, les généraux réguliers bénéficiant d'une plus grande souplesse de commandement (voir 4.1).

2.3 - Qualité des unités

La classification de qualité des unités permet d'évaluer à la fois le moral, le niveau d'entraînement et de motivation ainsi que la qualité de l'équipement des différentes unités. On distingue donc : des unités supérieures (**S**), ordinaires (**O**) et inférieures (**I**) mais également des unités rapides [(**F**) pour Fast] et des unités exceptionnelles (**X**), dotées de caractéristiques spécifiques.

2.4 - Types d'unités

Cette classification répertorie les unités en fonction de leur façon de se comporter (mouvement et combat) sur un champ de bataille. Les abréviations des unités sont indiquées entre parenthèses.

A - Unités montées

- **Chevaliers** (**Kn** - Knights) : unités de cavalerie de choc dont la charge fougueuse constitue la tactique de base (ex. : compagnons d'Alexandre le Grand ou chevaliers du Moyen Age). Par extension, cette catégorie regroupe également les chars lourds (trois ou quatre chevaux).

Les unités de **Kn (X)** représentent des unités cataphractées et équipées du kontos, longue lance à deux mains. Les Kn (X) sont considérés comme des Kn (S) contre les tirs et contre les unités de LH, de Sp, de Piquiers et d'Archers en mêlée. Par contre, ils sont considérés comme (I) contre les Chevaliers, les Lames et les Wb, et (O) dans tous les autre cas.

- **Cavalerie** (**Cv**) : unités de cavalerie équipées d'armes de tir ou de jet (arcs, javelots) ainsi que d'armes de choc (lances, épées). Par extension, cette catégorie regroupe également la plupart des chars de guerre.
- **Cavalerie légère** (**LH** - Light horse) : ces unités combattent en pratiquant le harcèlement, avec des approches très rapides et des tirs à distance, tout en évitant le corps-à-corps.
- **Eléphants** (**El**).
- **Chameaux** (**Cm**)
- ✖ **Sacrifiables** (**Exp** - Expendables) : chars à faux ou troupeau affolés destinés à des charges suicidaires sur les formations ennemies.

B - Unités à pied

- **Lances** (**Sp** - Spears) : infanterie combattant en rangs serrés et souvent en ordre assez profond, équipée d'une lance ou d'un javelot et d'un bouclier (ex. : hoplites grecs).

– **Lames** (**Bd** - Blades) : infanterie combattant en ordre serré mais entraînée au combat individuel (épées, hallebardes, haches, etc). On regroupe ici les légionnaires romains, les chevaliers combattant à pied, etc.

✖ – **Piques** (**Pk** - Pikes) [1] : infanterie combattant en rangs serrés et souvent en ordre assez profond, équipée d'une pique ou d'une longue lance tenue à deux mains (piquiers suisses, phalange macédonienne, schiltrons écossais, etc.).

– **Auxilia** (**Ax**) : infanterie en ordre lâche suffisamment armée et protégée pour combattre au corps-à-corps (peltastes grecs, auxiliaires romains, etc.).

Les Auxilia (**X**) sont considérés comme (**S**) au corps à corps sur leur front contre des Chevaliers, des Sacrifiables, des Sp, des Bd, des Wb ou des Hordes, et comme inférieurs (**I**) dans tous les autres cas.

✖ – **Archers** (**Bw** - Bowmen) : unités en ordre assez serré, équipées d'arcs ou d'arbalètes et entraînées à tirer par volée.

– **Psiloi** (**Ps**) : troupes dotées d'une capacité de tir ou de jet (arcs, frondes, javelots) mais combattant en ordre dispersé, avec un équipement léger et qui cherchent à éviter le corps à corps.

– **Barbares** (**Wb** - Warband) : troupes dont l'efficacité est surtout due à la férocité et à l'impétuosité de leurs combattants plutôt qu'à leur cohésion ou à leur discipline (Gaulois, Germains, etc).

– **Hordes** (**Hd**) : masses de combattants de piètre qualité et pauvrement équipés (paysans en révolte, levées perses, etc.).

✖ – **Artillerie** (**Art**) : regroupe tous les types d'armes tirant à longue distance.

✖ – **Chariots de guerre** (**WW** - War Wagons) : tous les véhicules lents et à roues utilisés sur le champs de bataille (tours sur roues, chariots hussites, carrocio italien). Les WW (**X**) sont considérées comme des WW (O) en combat de front contre les éléphants et (I) dans tous les autres cas.

1. L'adaptation des unités de piques dans *Champs de bataille* pose un gros problème d'empilement, puisqu'il est possible, à *DBM*, de mettre jusqu'à quatre rangs de Pikes l'un derrière l'autre. Il serait compliqué de mettre en place des doubles rangs de pions à cause de l'orientation des hexagones, et nous optons donc pour la solution la plus simple : les Pikes dans *Champs de bataille* peuvent s'empiler jusqu'à quatre pions par hex. pour obtenir le bonus maximal de soutien (+ 3). Nous recommandons toutefois de limiter le soutien à un ou deux pions, pour éviter de se retrouver avec des lignes de piquiers larges de quelques pions seulement et profondes d'un seul hex. comprenant quatre pions...

– **Bagages** (Bag) : unités non combattantes, les Bagages représentent le soutien logistique des armées. Fixes (campements, enclos) ou mobiles (chariots, troupeaux), ils ne disposent d'aucun pouvoir offensif. Les bagages ont une valeur de combat de **1** (en défense uniquement) et sont toujours (**I**). Ils peuvent être immobiles (déplacement = 0) ou mobile (déplacement = 2). Les bagages mobiles d'un corps démoralisé (voir 12.3) fuient normalement et sont considérés comme détruits s'ils quittent la carte.

✖ 2.5 – Unités impétueuses

Les unités dites impétueuses sont susceptibles d'effectuer des mouvements non contrôlés (voir 9.5 et 11.9). Sont impétueuses :

– les unités **irrégulières** suivantes : **Chevaliers** (**S**), (**O**) ou (**F**), **Barbares**, **Lames** (**S**) ou (**F**), **Chameaux** (**S**), **Hordes** (**S**) ou (**F**) ;

– les unités régulières et irrégulières, autres que les Bagages, qui sont **plus proches**, en hex., d'une unité ennemie démoralisée que d'une unité ennemie non démoralisée (voir 12).

Les unités d'un corps démoralisé (voir 12.3) ne sont **jamais** impétueuses (et en perdent donc les attributs si elles l'étaient).

2.6 - Unités légères et tirailleurs

Ces types d'unités suivent certaines règles spéciales de mouvement. On appelle :

– **unités légères** : les unités de Cavalerie légère, de Psiloi et d'Auxilia (voir 4.2);

– **tirailleurs** : les unités de Cavalerie légère et de Psiloi uniquement (voir 6.2 et 9.2).

✖ 2.7 - Unités capables de démonter

Dans certains scénarios ou listes d'armées, certaines unités peuvent combattre aussi bien à pied qu'à cheval. L'état monté ou démonté se caractérise par des pions différents. **Au début de la partie**, lors du placement d'un corps, le joueur doit choisir s'il fait combattre ces unités à pied ou à cheval, en plaçant les pions correspondants. Les unités gardent alors ce statut pour **toute la partie** et ne peuvent plus démonter ou remonter. Le choix se fait pour chaque pion, le joueur étant libre de déterminer la proportion de troupes à pied ou montées. Les listes d'armées indiquent les équivalents montés et démontés des troupes capables de le faire.

✖ ***Note** : contrairement à ce qui est indiqué dans leur liste d'armées, certaines troupes démontent selon la règle suivante :*

*– les chevaliers carolingiens (VV9) démontent maintenant en **Bw (O)** et **Sp (O)**. De nouveaux pions pour cette armée ont été donnés dans VV n°22.*

*– les Boukellaroi de l'armée romaine d'Orient et les Kn (F) hérules et gépides (VV9 et 12) démontent maintenant tous en **Sp (O)**.*

2.8 - Unités d'infanterie montée

Selon les listes d'armée, certaines unités d'infanterie sont considérées comme possédant des montures pour se déplacer. En stratégique (c'est-à-dire à plus de quatre hex. de toute unité ennemie), ces unités se déplacent (et fuient) comme des troupes montées. En tactique (c'est-à-dire à 4 hex. ou moins d'une unité ennemie), ces unités se déplacent et combattent comme des troupes à pied. Elles ne nécessitent donc pas de PA pour démonter ou monter, cette action est automatique.

L'infanterie montée sur chevaux se déplace en stratégique comme de la Cavalerie, celle montée sur chameaux se déplace comme des Chameaux (4 PM dans les deux cas).

3 - Séquence de jeu

Chaque tour de jeu comprend deux séquences similaires, une pour chaque joueur. Le joueur attaquant joue en premier à chaque tour. Le joueur dont c'est la séquence de jeu est appelé **joueur actif**.

1. Détermination du nombre de points d'actions

Le joueur actif lance 1d6 pour chacun de ses généraux et répartit éventuellement les scores obtenus (voir 4.1).

2. Mouvement des unités

Le joueur actif, selon le nombre de points d'actions dont il dispose, peut déplacer des unités ou des groupes d'unités (voir 9). Une fois tous les mouvements effectués, les unités impétueuses « non retenues » font une avance spontanée (voir 9.5) et les unités d'un corps démoralisé fuient.

3. Tirs à distance

Les unités des deux joueurs dotées de capacité de tir effectuent des tirs à distance (voir 10).

4. Mêlée

Les unités des deux joueurs qui sont en contact frontal se combattent. Le joueur actif décide de l'ordre de résolution des mêlées (voir 11).

Une fois la séquence de jeu du premier joueur terminé, c'est au tour du second joueur d'agir, de manière similaire.

4 - Points d'actions

Les points d'actions (**PA**) représentent la capacité de contrôle qu'exercent les généraux sur les unités de leur corps. Chaque armée comprend plusieurs corps, commandés chacun par un général. L'un des corps est commandé par le général en chef de l'armée (voir 14 pour la manière dont les armées sont organisées).

Les PA permettent de faire agir les unités.

4-1 - Détermination des PA

Au début de son tour, le joueur jette un nombre de **d6** égal au nombre de corps de son armée.

Pour des généraux **réguliers**, le joueur est libre d'assigner chaque dé au corps de son choix après les avoir lancés. Par contre, avant

de lancer les dés, le joueur assigne un dé pour chaque corps commandé par un **général irrégulier** ou si le général en chef de l'armée a été éliminé.

***Note** : il est recommandé d'utiliser des dés de même couleur pour les généraux réguliers et des dés de couleurs différentes pour les autres corps.*

Exemple : une armée composée de deux corps est commandée par deux généraux réguliers. Le joueur lance deux dés et fait 5 et 3. Il est alors libre d'assigner chaque dé au corps de son choix. Par contre, si cette armée comprend un général irrégulier, le joueur se munit d'un dé d'une couleur pour le corps irrégulier et d'un dé d'une autre couleur pour le second corps. Chaque corps tire indépendamment son nombre de PA avec son dé pendant toute la partie.

Les points d'actions ne peuvent pas être cumulés d'un tour à l'autre.

4.2 - Utilisation des PA

Pendant la phase de mouvement, les PA de chaque général servent à faire agir des unités ou des groupes d'unités (voir 5) appartenant au corps d'armée de ce général. Une unité ou un groupe d'unités peut se déplacer ou être retenu (pour des impétueux ou des unités en fuite). Seuls les mouvements exigent des points d'action, les tirs et combat sont automatiques et gratuits.

Le coût de base pour faire agir une unité ou un groupe d'unités est de **1 PA**.

Tous les modificateurs sont cumulatifs.

● **Mouvement**

Le coût de base pour les mouvements est modifié de la façon suivante :

✖ **+ 1 PA** pour faire se déplacer une unité ou un groupe d'unités comprenant des **irréguliers** (sauf ***troupes légères*** ou ***Cavalerie***) qui effectue un changement d'orientation dans ce mouvement.

✖ **+ 1 PA** pour faire se déplacer une unité ou un groupe d'unités comprenant des **irréguliers** et dont au moins une unité irrégulière (sauf ***troupes légères***) ne dépense pas tous ses points de mouvements. Ce modificateur ne s'applique pas si au moins une des unités du groupe devient adjacente avec une unité ennemie, une rivière, un bois ou un terrain impassable.

+ 1 PA pour faire se déplacer un groupe d'unités comprenant des **irréguliers** (sauf ***tirailleurs*** dans les deux cas) à partir du deuxième mouvement de marche dans le même tour (voir 9.3). Ce coût de **+ 1** s'applique à chaque mouvement de marche en sus du premier (voir ex. 3).

✖ **+ 1 PA** pour faire se déplacer un groupe qui comprend de l'infanterie montée, des chevaliers, de la cavalerie ou de la cavalerie légère **et** des troupes à pied (sauf des ***Psiloi***). **Exception** : un général monté n'est pas pris en compte pour cette pénalité.

● **Retenir**

Un joueur doit dépenser des PA pour empêcher ses troupes impétueuses de faire des avances spontanées (voir 9.5) ou ses troupes d'un corps démoralisé de fuir (voir 12.3). Le coût de base est modifié de la façon suivante :

+ 1 PA pour retenir une unité ou un groupe d'unités qui comprend des unités **irrégulières** (sauf unité ou groupe d'unités entièrement **à pied** occupant une position d'avantage : en terrain accidenté, difficile, sur une élévation supérieure à l'ennemi le plus proche ou défendant des fortifications ou une rive).

● **Situation du général**

Le coût de base pour toutes les actions est, de plus, modifié de la façon suivante :

+ 1 PA pour faire agir une unité ou un groupe d'unités dont **toutes** les unités se trouvent :

– en vue de leur général mais à plus de 12 hexagones ;

– hors de vue de leur général (selon 10.2) et à plus de 6 hexagones.

Les distances de commandement ne peuvent pas traverser une unité ennemie ou du terrain impassable.

+ 1 PA pour faire agir une unité ou un groupe d'unités dont le général est adjacent à une unité ennemie, a quitté la carte ou a été éliminé (dans ces deux derniers cas, le modificateur « hors de vue » ne s'applique pas en plus). Seule la position du général de corps d'armée influe sur les PA dépensés pour des unités de ce corps.

De plus, le général en chef de l'armée dispose **d'un point d'action supplémentaire**, utilisable pour lui ou pour un groupe dont il fait partie.

✖ 4.3 - Corps allié (voir aussi 14)

Une armée peut inclure un corps allié. Ce corps dispose de son propre dé d'action.

Un corps allié est considéré comme non fiable si, au premier jet de dé de PA de la partie, le joueur obtient **1** pour ce corps.

Les unités d'un corps allié non fiable ne doivent pas se rapprocher volontairement à moins de **12 hex.** de toutes unités ennemies et elles ne peuvent effectuer aucun tir. Un corps redevient fiable et peut agir de manière normale dès qu'un des cas suivants se présente :

– le joueur obtient **6** avec le dé de PA de ce corps ;

– une unité ennemie devient adjacente avec une des unités de ce corps ;

– une unité du corps subit un tir ennemi ;

– un corps ennemi devient démoralisé.

Un corps allié irrégulier non fiable et de **nationalité différente** change de camp et passe sous le contrôle de l'adversaire si un des corps d'armée de son propre camp devient démoralisé. Le joueur adverse pourra contrôler ce corps au début du tour suivant. Un corps allié régulier ou irrégulier non fiable et de même nationalité change de camp en cas de guerre civile uniquement.

5 - GROUPE

La notion de groupe est l'une des plus importantes du jeu. Maintenir son armée en un minimum de groupes permet de rentabiliser au mieux les points d'actions.

5.1 - Définition d'un groupe

Un groupe est constitué d'unités du **même corps**, adjacentes à au moins une autre unité du groupe et possédant toutes la même orientation (voir exemple 1).

Une unité dans une **Zone de contrôle ennemie** (voir 7) au début d'un mouvement ne peut pas faire partie d'un groupe.

Un groupe peut être constitué au début de chaque mouvement avec toutes les unités qui remplissent les conditions d'appartenance à un groupe, mais pas pendant le mouvement (un groupe ne peut pas « ramasser » d'unités pendant son mouvement). De même, une unité appartenant à un groupe ne peut pas être abandonnée lors d'un mouvement, c'est-à-dire que toutes les unités qui se déplacent en groupe doivent commencent et finir leur mouvement ensemble.

Le mouvement d'un groupe suit des règles strictes (voir 9.4)

6 - ORIENTATION

6.1 - Généralités

Chaque unité doit être orientée vers un des six sommets de l'hexagone où elle se trouve. Elle présente alors deux hex. de front, deux hex. de flanc et deux hex. arrière (voir schéma page 28).

Les Bagages ne présentent aucune orientation et n'exercent pas de Zone de contrôle.

6.2 - Changement d'orientation

Pendant son mouvement, une unité peut changer son orientation au coût **d'un point de mouvement** par sommet d'hex.

● **Rotation des unités d'un groupe**

Les unités évoluant au sein d'un groupe ne peuvent pivoter que **d'un seul** sommet d'hex. par mouvement.Cette limitation s'applique par mouvement de marche (c'est-à-dire qu'un groupe d'unité peut faire **une** rotation à chaque mouvement de marche).

Exception : les unités de tirailleurs en groupe peuvent effectuer plus d'une rotation par mouvement, pour un coût d'un PM par sommet d'hexagone.

● **Rotation d'unités isolées**

Une unité se déplaçant seule peut effectuer plus d'une rotation par mouvement, quel que soit son type, au coût d'un PM par sommet d'hex. De plus, une unité de tirailleurs se déplaçant seule peut effectuer jusqu'à un **demi-tour** au coût d'un PM.

Une unité située dans une ZdC ennemie ne peut pas pivoter dans sa phase de mouvement.

✖ 6.3 - Rotation avant combat

Au début de la phase de mêlée, les unités des deux joueurs désignées comme engagées (voir 11) par une unité du joueur adverse doivent pivoter afin de présenter un hex. de front à cette unité, en effectuant le moins de rotations possibles.

Une unité, de n'importe quel joueur, qui se trouve dans la ZdC d'une unité adverse au début de la mêlée est **obligée** d'engager cette unité adverse, en pivotant si nécessaire selon cette règle.

A l'inverse, deux unités adverses adjacentes mais dont aucune n'est dans la ZdC de l'autre au début de la phase de mêlée **ne peuvent donc pas** se combattre et ne pivotent pas.

Avant la phase de mêlée, les deux joueurs, en commençant par le joueur actif, doivent donc indiquer, quand le cas se présente, les unités qui engagent une unité adverse adjacente qui ne font pas face à l'attaquant. Chaque unité attaquante ne peut être désignée que pour engager une seule unité adverse, qui pivote alors pour présenter son front.

La désignation des attaques en début de mêlée ne doit être faite que pour les cas où une unité adverse est susceptible de se réorienter ; les autres attaques sont déclarées et résolus l'une après l'autre.

***Note** : une unité déjà en contact frontal (voir 7.3) avec une unité adverse ne se réoriente pas car elle est obligatoirement engagée par une unité qui lui fait face.*

7 - ZONE DE CONTROLE

7.1 - Généralités

Chaque unité exerce une Zone de contrôle (ZdC) sur ses deux hex. de front.

Cette zone limite les mouvements des unités ennemies :

– une unité qui pénètre dans une ZdC ennemie doit aussitôt stopper son mouvement ;

– une unité ne peut pas entrer dans une ZdC ennemie si elle présente son flanc ou arrière à une des unités qui exercent cette zone (c'est-à-dire qu'une unité ne peut entrer dans une ZdC ennemie que si elle fait face à toutes les unités qui exercent cette zone). Voir exemple 2.

7.2 - Mouvement hors d'une ZdC

Au début de son mouvement, une unité active peut quitter une ZdC ennemie uniquement en effectuant un mouvement vers l'arrière (voir 9.2) et si elle dispose d'une capacité de mouvement **strictement supérieure** à toutes les unités qui exercent une ZdC sur elle. Aucune unité qui recule de cette manière ne doit être dans la ZdC d'une unité ennemie placée sur son flanc ou son arrière. De plus, une unité qui quitte une ZdC ennemie ne peut pas pénétrer directement dans une autre ZdC ennemie.

7.3 - Contact frontal

Deux unités sont dites en contact frontal lorsque la ZdC de chacune de ces deux unités contient l'unité adverse. Un contact frontal ne sous-entend pas obligatoirement que ces unités vont se combattre. Pour le combat, le contact frontal influence les débords (voir 11.2 et 11.3).

8 - EMPILEMENT

L'empilement est interdit, sauf pour les unités qui peuvent bénéficier d'un rang de support (Lances, Archers, etc.). L'empilement est alors limité à une unité supplémentaire par hex. (exception : Psiloi ou Piques). Les unités capables de s'empiler sont indiquées sur la Table de support.

Exception :

– les unités de Psiloi, selon les indications de certaines listes d'armées, peuvent s'empiler avec certains types d'unités pour les soutenir. Cet empilement est limité à un pion Psiloi, **en plus** de l'empilement autorisé pour les unités soutenues par le Psiloi (exemple : dans la liste Romains patriciens, un pion Psiloi peut venir s'empiler avec deux pions de Lames, pour un total de + 2 contre certaines troupes).

– les unités de **piquiers** de même qualité peuvent s'empiler jusqu'à quatre unités maximum par hex., pour un bonus total de + 3.

Les règles d'empilement s'appliquent pendant le mouvement et lors des reculs (c'est-à-dire qu'il est impossible de traverser un hex. occupé par une autre unité amie ou ennemie). Attention : il convient de différencier capacité d'empilement et capacité de traverser les unités. Seules les unités notées en 8.2 sont capables de traverser d'autres unités, comme indiqué dans cette règle.

Dans tous les cas, seules des unités appartenant **au même corps d'armée** peuvent être empilées ensemble (mais des unités de corps différents peuvent se traverser selon 8.2).

8.1 - Rangs de support

Certaines unités, lorsqu'elles sont empilées ensembles, bénéficient de bonus au combat ou au tir. Des unités empilées ensemble sont considérées comme **une seule unité** (pour le mouvement, le recul, l'avance après mêlée, la destruction, etc).

Lors du placement initial, toutes les unités qui peuvent s'empiler ensembles sont autorisées à le faire.

Les unités doivent être empilées dans l'ordre de support, l'unité au-dessus de la pile étant considérée comme au premier rang (c'est elle qui combat), l'unité au bas de la pile étant considérée au dernier rang.

La Table de rang de support indique les modificateurs au combat dont bénéficient des unités empilées.

● Avance de l'unité au premier rang

Une unité au sommet d'un pile peut, seule ou au sein d'un groupe, avancer indépendamment pendant le mouvement, uniquement sur ses hex. de front. Elle ne peut pas reculer seule.

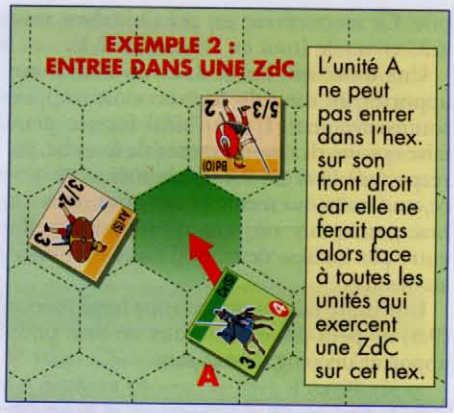
● Recul de l'unité au dernier rang

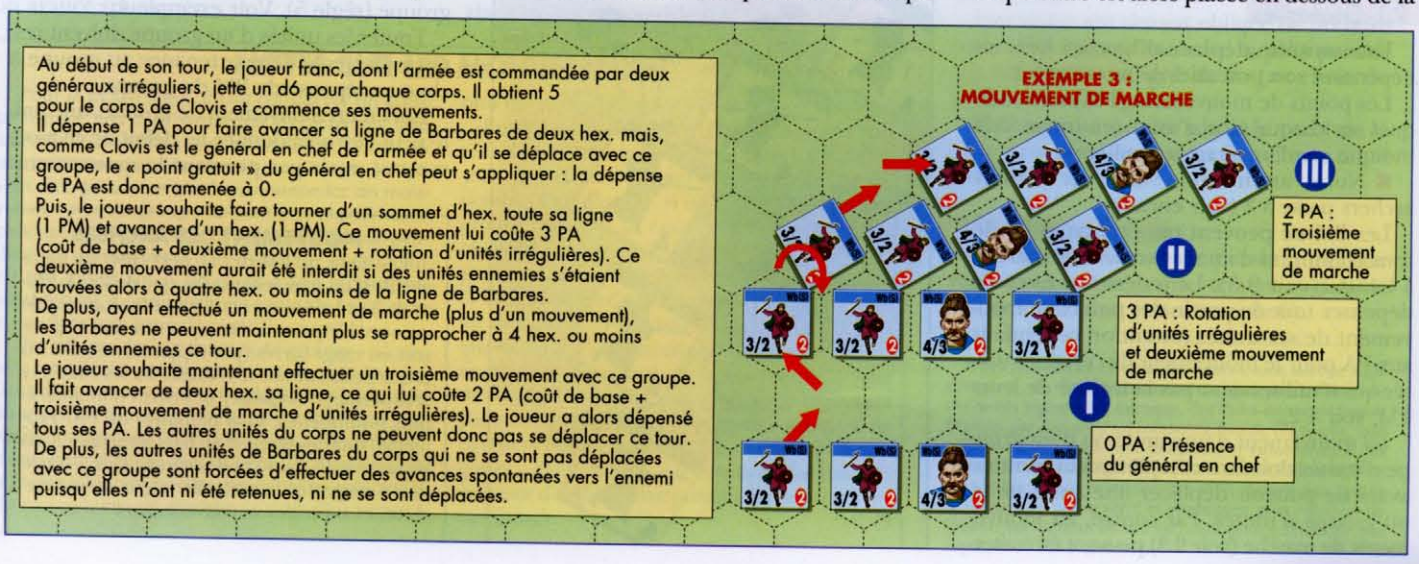
Une unité au bas d'une pile peut, seule ou au sein d'un groupe, reculer indépendamment pendant le mouvement, uniquement sur ses hex. d'arrière. Elle ne peut pas avancer, sauf si elle peut traverser les unités des rangs précédents (voir 8.2).

Une unité qui offre un rang de support (en étant placée au bas d'une pile) peut reculer sur ses hex. arrière même si l'unité se trouve dans une ZdC ennemie.

Constitution des rangs de support

Pour entrer dans un hex. apporter un rang de support, une unité doit pénétrer par un des deux hex. arrières et posséder la même orientation que l'unité déjà présente ; l'unité qui entre est alors placée en-dessous de la


EXEMPLE 2 :
ENTREE DANS UNE ZdC
L'unité A ne peut pas entrer dans l'hex. sur son front droit car elle ne ferait pas alors face à toutes les unités qui exercent une ZdC sur cet hex.
A


Au début de son tour, le joueur franc, dont l'armée est commandée par deux généraux irréguliers, jette un d6 pour chaque corps. Il obtient 5 pour le corps de Clovis et commence ses mouvements.
Il dépense 1 PA pour faire avancer sa ligne de Barbares de deux hex. mais, comme Clovis est le général en chef de l'armée et qu'il se déplace avec ce groupe, le « point gratuit » du général en chef peut s'appliquer : la dépense de PA est donc ramenée à 0.
Puis, le joueur souhaite faire tourner d'un sommet d'hex. toute sa ligne (1 PM) et avancer d'un hex. (1 PM). Ce mouvement lui coûte 3 PA (coût de base + deuxième mouvement + rotation d'unités irrégulières). Ce deuxième mouvement aurait été interdit si des unités ennemies s'étaient trouvées alors à quatre hex. ou moins de la ligne de Barbares.
De plus, ayant effectué un mouvement de marche (plus d'un mouvement), les Barbares ne peuvent maintenant plus se rapprocher à 4 hex. ou moins d'unités ennemies ce tour.
Le joueur souhaite maintenant effectuer un troisième mouvement avec ce groupe. Il fait avancer de deux hex. sa ligne, ce qui lui coûte 2 PA (coût de base + troisième mouvement de marche d'unités irrégulières). Le joueur a alors dépensé tous ses PA. Les autres unités du corps ne peuvent donc pas se déplacer ce tour.
De plus, les autres unités de Barbares du corps qui ne se sont pas déplacées avec ce groupe sont forcées d'effectuer des avances spontanées vers l'ennemi puisqu'elles n'ont ni été retenues, ni ne se sont déplacées.
EXEMPLE 3 :
MOUVEMENT DE MARCHE
III
2 PA : Troisième mouvement de marche
II
3 PA : Rotation d'unités irrégulières et deuxième mouvement de marche
I
0 PA : Présence du général en chef

pile. Ce mouvement est possible dans une ZdC ennemie (tout en respectant 7.1).

Une unité qui entre dans un hex. pour apporter un rang de support doit stopper son mouvement. L'unité ainsi formée peut faire ensuite des mouvements de marche, en respectant la règle 9.3. De la même manière, une unité qui recule peut entrer dans un hex. rechercher un rang de support si elle entre par un hex. de front (l'unité est placée au-dessus).

Une unité faisant une **avance impétueuse** (9.5) ne peut pas entrer dans un hex. pour apporter un rang de support.

8.2 - Exceptions d'empilement et traversée d'unités

Important : quelles que soient les exceptions ci-dessous, une unité **adjacente** avec une unité ennemie ne peut jamais être traversée par une unité amie.

● **Psiloi**

Les unités de Psiloi peuvent traverser n'importe quelle unité amie qui présente la même orientation ou l'orientation inverse. Les unités montées (et elles seules) peuvent traverser des unités de Psiloi amies présentant la même orientation ou l'orientation inverse.

● **Archers**

Les unités d'Archers peuvent traverser des unités de Lames amies présentant la même orientation ou l'orientation inverse. De même, des unités de Lames peuvent traverser des Archers présentant la même orientation ou l'orientation inverse.

● **Bagages**

Les Bagages peuvent être traversés par tous les types d'unités à pied amies.

● **Eléments impétueux**

Les unités faisant une avance spontanée (voir 9.5) doivent (et peuvent) traverser toutes les unités amies sur leurs fronts (exception : Eléphants, à contourner). Les unités ainsi traversées doivent obligatoirement et immédiatement effectuer le mouvement suivant :

– unités à pied traversées par des Chevaliers : fuite (11.8) ;

– troupes impétueuses : effectuent une avance spontanée à la suite des impétueux qui les ont traversées, sauf si elles ont déjà fait une avance spontanée ce tour ;

– autres troupes : reculent si possible (ne sont pas éliminées si le recul est impossible).

9 - Mouvement

9.1- Généralités

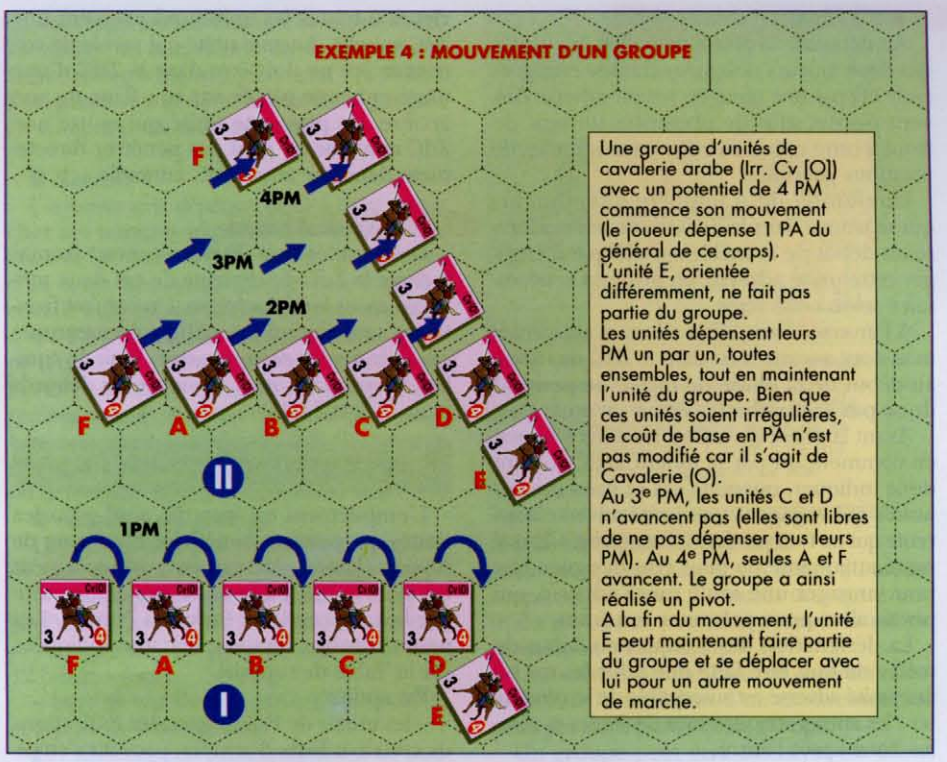
Une unité se déplace d'hex. en hex. en dépensant son potentiel de mouvement.

Les points de mouvement (**PM**) sont indiqués sur chaque pion d'unité (en rouge, cela indique que l'unité est irrégulière).

✖ Note : attention la valeur de PM des archers passe à **2** (voir encadré).

Les PM ne peuvent pas être cumulés de tour en tour, ni d'un mouvement de marche à l'autre (voir 9.3). Le joueur est libre de dépenser tout ou partie des points de mouvement de ses unités (attention cependant aux PA pour le mouvement de certaines unités qui n'utiliseraient pas la totalité de leurs PM, voir 4.2).

Le mouvement d'une unité ou d'un groupe d'unités doit être complètement terminé avant de pouvoir déplacer une autre unité ou groupe d'unités. Par contre, les mouvements de marche (voir 9.3) peuvent être alternés entre unités ou groupes d'unités. Les unités avancent uniquement sur leurs hex. de front ou peuvent reculer sur leur hex. arrière (voir 9.2).


EXEMPLE 4 : MOUVEMENT D'UN GROUPE
F
4PM
3PM
2PM
F
A
B
C
D
E
II
1PM
F
A
B
C
D
E
I
Une groupe d'unités de cavalerie arabe (Irr. Cv [O]) avec un potentiel de 4 PM commence son mouvement (le joueur dépense 1 PA du général de ce corps).
L'unité E, orientée différemment, ne fait pas partie du groupe.
Les unités dépensent leurs PM un par un, toutes ensembles, tout en maintenant l'unité du groupe. Bien que ces unités soient irrégulières, le coût de base en PA n'est pas modifié car il s'agit de Cavalerie (O).
Au 3e PM, les unités C et D n'avancent pas (elles sont libres de ne pas dépenser tous leurs PM). Au 4e PM, seules A et F avancent. Le groupe a ainsi réalisé un pivot.
A la fin du mouvement, l'unité E peut maintenant faire partie du groupe et se déplacer avec lui pour un autre mouvement de marche.

9.2 - Mouvement vers l'arrière

Une unité seule (quel que soit son type) ou un groupe d'unités entièrement constitué de **tirailleurs** peut faire un mouvement normal (cad. en utilisant tout ou partie de son potentiel de mouvement) sur un ou plusieurs hex. arrière sans changer son orientation, en respectant éventuellement la limitation de 7.2 si elle se trouve dans une ZdC ennemie.

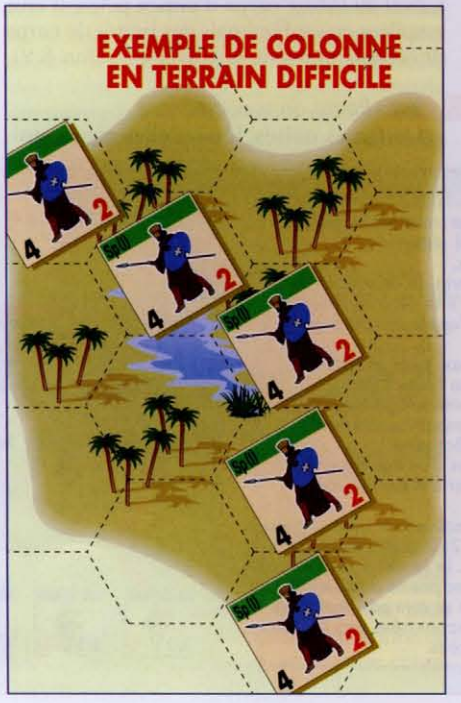
Dans un même mouvement, une unité ne peut pas combiner mouvement vers l'avant et mouvement vers l'arrière.

9.3 - Mouvements de marche

Une unité ou un groupe d'unités qui se déplace entièrement **à plus de 4 hex.** de toute unité ennemie peut utiliser plusieurs fois son potentiel de mouvement dans le même tour.

Pour chaque **activation** (dépense de PA) d'une unité ou d'un groupe d'unités, l'unité ou groupe d'unités peut utiliser une fois son potentiel de mouvement (c'est-à-dire effectuer un mouvement normal). Voir exemple 3.

Une unité ou un groupe d'unités qui se trouve, au début de sa phase de mouvement, à **4 hex. ou moins** d'une unité ennemie ne peut bouger qu'une fois dans son tour. De même, une unité ou un groupe d'unités qui, lors de son premier mouvement, se rapproche à 4 hex. ou moins d'une unité ennemie ne peut effectuer aucun autre mouvement ce tour. Enfin, une unité ou un groupe d'unités qui a effectué plus d'un déplacement dans le tour ne peut pas se rapprocher à **4 hex. ou moins** d'une unité ennemie.



9.4 - Mouvement d'un groupe

Le mouvement de toutes les unités d'un groupe doit se faire hex. par hex. (ou rotation de sommet d'hex. par sommet d'hex.) et unité par unité. A chaque dépense d'un PM, toutes les unités du groupe doivent ne pas bouger ou se positionner pour rester conformes à la règle d'appartenance à un groupe (règle 5). Voir exemple 4.

Toutes les unités d'un groupe doivent respecter la règle d'appartenance au groupe à chaque dépense de PM du groupe.

Lors d'un mouvement de groupe, une unité peut être abandonnée **au début** de ce mouvement, mais pas **pendant** le mouvement.

MOUVEMENT DES ARCHERS

La valeur de PM des archers (**Bw**) de toute qualité n'est maintenant plus que de **2** (à la place de 3 précédemment). Cette décision semble raisonnable pour des troupes qui sont organisées en rangs serrés (par rapport aux unité en ordre lâche comme les Auxilia ou les Psiloi) et cela permet d'organiser des corps d'infanterie plus homogènes, sans pénalités de PA. Problème, tous les pions d'archers imprimés dans les précédents *VaeVictis* deviennent faux... Attention à respecter la nouvelle valeur de mouvement, et surveillez vos adversaires !

EXEMPLE 5 :
MOUVEMENTS IMPETUEUX
A la fin d'une phase de mouvement, ces unités de Barbares n'ont pas bougé et n'ont pas été retenues. Elles effectuent donc, l'une après l'autre, une avance spontanée obligatoire. Elles peuvent ignorer l'unité de tirailleurs sur leur droite car celle-ci n'est pas située directement sur leur front avant l'avance. A, C et D se dirigent tout droit vers les unités les plus proches. Le joueur décide que B se dirigera vers l'unité Y : B doit alors se tourner pour faire face à Y (1 PM) et avance d'un hex. Le joueur aurait pu faire avancer B vers n'importe laquelle des unités ennemies car elles sont toutes à même distance mais, de toutes manières, B doit changer son orientation pour faire face à l'ennemi. Enfin, le joueur décide de faire avancer E vers Z (pour garder son flanc), il y est autorisé car une unité n'est pas obligée d'ignorer une unité de tirailleurs qui n'est pas sur son front.

***Note** : cette nuance est très importante, un joueur ne peut donc pas « semer » des unité d'un groupe pendant le mouvement de ce groupe.*

Toutes les unités d'un groupe disposent strictement d'un nombre de PM correspondant à l'unité la plus lente du groupe (mais la pénalité pour les irréguliers qui ne dépensent pas tous leurs points imprimés sur le pion s'appliquent quand même).

9.5 - Avances spontanées

Les unités impétueuses (voir 2.6) sont susceptibles d'effectuer des avances spontanées.

A la fin de la phase de mouvement, une unité impétieuse effectue une avance spontanée si :

– l'unité n'a pas effectué un mouvement d'au moins un hex. dans cette phase de mouvement.

– ou le joueur ne dépense pas de PA (ou ne dispose pas d'assez de PA) pour « retenir » cette unité

● Une unité faisant une avance spontanée doit respecter les règles suivantes :

✖ – l'unité se déplace seule, jamais en groupe et effectue **deux** avances du maximum de son potentiel de mouvement, sauf si une unité ennemie se trouve à 4 hex. ou moins (voir 9.3), dans ce cas elle n'effectue qu'une seule avance ;

– l'unité doit se diriger, en priorité dans l'ordre suivant :

1. vers l'unité ennemie la plus proche située à une distance de 4 hex. ou moins.

2. vers les Bagages ennemis les plus proches en vue.

3. vers l'unité ennemie la plus proche en points de mouvement.

– l'unité doit s'orienter (en dépensant les PM normalement) pour présenter ses hex. de front vers l'unité vers laquelle elle se dirige.

● Une unité impétueuse peut ignorer, pour son avance spontanée :

– pour une unité montée impétueuse, toute unité ennemie située en terrain difficile ou dans des fortifications ;

– pour toutes les unités impétueuses, toute unité ennemie de **tirailleurs** non située directement au-delà de ses hex. de front (avant l'avance impétueuse). Ignorer ou non une unité de tirailleurs se fait librement au choix du joueur.

Une unité arrête son avance spontanée dès qu'elle a une unité ennemie dans sa ZdC ou que son avance est rendue impossible par des unités amies qu'elle ne peut pas traverser (c'est-à-dire unité amie adjacente à une unité adverse ou une unité d'Eléphants, voir 8.2).

● Il n'est pas nécessaire de retenir une unité impétueuse dans les cas suivants (c'est-à-dire que l'unité n'effectue **pas** d'avance spontanée) :

– l'unité, seule ou au sein d'un groupe, effectue un mouvement d'au moins un hex. durant la phase de mouvement ;

– l'unité inclut déjà une unité ennemie dans sa ZdC ou l'unité est située dans la ZdC d'une unité ennemie ;

– l'unité apporte un **débord** (de quelle que manière que ce soit) contre une unité ennemie adjacente engagée par une autre unité amie ;

– l'unité appartient au corps d'armée d'un général allié non fiable (voir 4.3) ;

– l'unité appartient à un corps d'armée démoralisé (mais, dans ce cas, l'unité doit faire un mouvement de fuite, qui peut être retenu, voir 12.3).

9.6 - Influence du terrain

L'entrée dans un hex., quel que soit le type de terrain ou les niveaux, coûte toujours **1 PM**.

Certaines unités ont un potentiel de mouvement réduit selon le terrain :

✖ – les unités de **LH** et **Cv** ainsi que les unitées montées **Fast** ont leur potentiel de mouvement **réduit de 1** si elles se déplacent dans du terrain accidenté. Ce modificateur est cumulatif (un LH [F] perdra donc 2 PM en terrain accidenté).

– toutes les unités montées ont un potentiel de mouvement de **2** si elles se déplacent dans du terrain difficile lors d'un mouvement.

Chariots : les chariots de tous types ne peuvent pas entrer dans du terrain **difficile** hors-route. En terrain **accidenté**, les chariots hors-route doivent se déplacer pion par pion (pas de mouvement de groupe possible).

10 - Tirs

✖ Dans *Champs de bataille*, seules les unités **d'Archers** (Bowmen- Bw), **d'Artillerie** et de **Chariots de guerre (O) et (S)** sont capables de faire du tir à distance. Toutes les autres unités, même représentées par des unités armées d'arc, comme certains Psiloi ou des unités de cavalerie légère, combattent **uniquement** selon les règles normales de mêlée, avec les modificateurs correspondants. En réalité, de telles unités pratiquent le harcèlement, en s'approchant à très courte distance (quelques dizaines de mètres) de l'ennemi et en lâchant de rapides volées de flèches ou de javelots, sans engager de corps à corps[1].

10.1 - Limitations de tir

Pendant la phase de tirs à distance, les unités **d'Archers des deux camps** doivent effectuer des tirs à distance sur des unités en vue et à portée de tir. Le joueur actif résout en premier ses tirs dans l'ordre de son choix.

✖ Exception : les unités d'Artillerie ne tirent que dans la séquence de jeu adverse.

Une unité ne peut effectuer qu'un seul tir par **séquence** de jeu. Une unité ne peut subir qu'un seul tir. Une unité capable de tirer qui subit un tir doit obligatoirement utiliser sa capacité de tir pour riposter à ce tir (voir 10.4).

Une unité qui a effectué des mouvements de marche (c'est-à-dire qui a bougé plus d'une fois) ou qui a fui pendant sa phase de mouvement **ne peut pas tirer**.

✖ Exception : une unité d'artillerie (O) ou (S) ne peut tirer que si elle n'a pas bougé de **quelque façon que ce soit** durant son tour.

Une unité ne peut pas tirer si une unité ennemie se trouve dans sa ZdC ou si elle se trouve dans la ZdC d'une unité adverse.

Une unité qui apporte un débord à une unité amie au contact ne peut pas tirer. De même, il est interdit de tirer sur une unité ennemie qui est en contact frontal avec une unité amie ou qui apporte un débord pour un combat.

Une unité qui tire est obligée de prendre pour cible l'unité ennemie **la plus proche** (en hex.) dans sa ligne de tir (au choix du joueur en cas d'égalité).

✖ Une unité ne tire pas si le recul de la cible provoque la destruction d'une unité amie.

10.2 - Lignes de vue

Les unités d'Archers ne peuvent tirer que sur les unités situées directement au-delà de leur hex. de front (voir exemple 6).

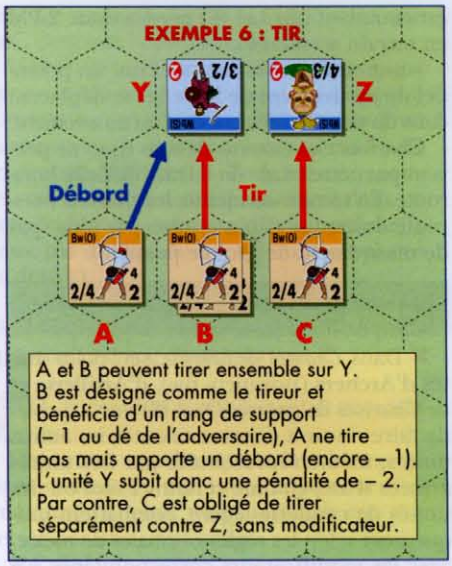
1. Les résultats de combat permettent, sans aucune règle complexe, de simuler les caractéristiques particulières de ces unités légères. Par exemple, des Psiloi ne seront jamais détruits par des unités d'infanterie lourde (ils fuient, sauf prise de flanc) mais sont uniquement vulnérables à des unités d'infanterie légère (Auxilia et autres Psiloi) et, bien sûr, à des unités montées. De plus, seules des unités d'Archers, en ordre serré et entraînées, sont capables de fournir un volume de feu suffisant pour prétendre à la capacité de tirs à distance.

NOTES SUR LES MOUVEMENTS

Pour le mouvement, il faut considérer un groupe comme une macro-unité, où les pions font face à la même direction et doivent rester adjacents les uns aux autres pendant tout le mouvement (ce qui veut dire qu'aucune unité qui commence un mouvement avec un groupe ne peut être abandonnée pendant ce mouvement, ni un groupe scindé pendant un mouvement). Par ailleurs – et ce point est très important –, un groupe doit arrêter son mouvement si au moins une unité de ce groupe entre dans une zone de contrôle ennemie.

Par ailleurs, les contraintes de groupe « n'existent » qu'à chaque mouvement de marche distinct. Des unités qui se sont déplacées ensemble au sein d'un groupe peuvent être scindées en plusieurs groupes différents (ou agir indépendamment) pour d'autres mouvements de marche dans le même tour, tant qu'elles respectent les contraintes de mouvement de marche (c'est-à-dire rester à plus de quatre hexagones de tout pion adverse).

Enfin, rappelons que les unités ne sont pas limitées dans leur mouvement de marche dans un tour, la seule limite étant le nombre de PA disponible. Par exemple, si un joueur dispose d'un groupe constitué de cavaliers irréguliers et qu'il obtient 6 à son dé de PA pour le corps de ce groupe, il peut faire un premier mouvement de marche (1 PA), un second (2 PA, ce sont des irréguliers), un troisième (2 PA, idem) et éventuellement un quatrième si le général en chef de l'armée fait partie du groupe. Au total, en supposant que la ligne de cavaliers avancent tout droit, ce groupe aura parcouru 16 hexagones ! Un groupe composé de cavaliers réguliers peut lui parcourir 24 hexagones... Evidemment, sur une carte format VV, ce genre d'unités arrive presque immédiatement au contact. ❐


EXEMPLE 6 : TIR
Y
Z
Débord
Tir
A
B
C
A et B peuvent tirer ensemble sur Y.
B est désigné comme le tireur et bénéficie d'un rang de support (– 1 au dé de l'adversaire), A ne tire pas mais apporte un débord (encore – 1). L'unité Y subit donc une pénalité de – 2.
Par contre, C est obligé de tirer séparément contre Z, sans modificateur.

✖ Les unités de Chariots de guerre et d'Artillerie montée sur véhicules peuvent tirer dans n'importe quelle direction.

Pour contrôler la ligne de vue d'une unité, le joueur trace une ligne entre le centre de l'hex. occupé par l'unité tirant et le centre de l'hex. occupé par l'unité visée. La vue est bloquée si la ligne de vue traverse un hex. (bord inclus) occupé par un obstacle (niveau de colline supérieur au niveau des deux éléments, bois, bâtiments, verger).

De plus, les **unités** amies ou ennemies (bord d'hex. occupé inclus) bloquent le tir (les archers ne peuvent donc pas tirer au-dessus d'une ligne d'unités amies).

10.3 - Soutien au tir

Des unités capables de tirer sur la même cible et qui sont adjacentes les unes aux autres ne tirent pas séparément sur cette cible. Une des unités est considérée comme l'unité de base, au choix du joueur, les autres unités servant à apporter un débord.

Une unité ne peut pas appuyer un tir lorsqu'elle a elle-même la possibilité d'effectuer un tir sur une autre unité ennemie. Elle est alors obligée de tirer sur cette unité séparément.

Les Archers peuvent également bénéficier d'un rang de support, au tir uniquement (**pas en mêlée**). Pour chaque unité adverse en débord ou en support, l'unité cible subit un malus de **– 1** au dé (jusqu'à un maximum de **– 2**).

✖ Une unité d'Archers ne peut apporter un débord ou un rang de support au tir que si elle est de même qualité et du même corps que l'unité qui tire, et si aucune n'est située en terrain difficile.

10.4 - Résolution d'un tir

La résolution d'un tir se fait de la même manière que la mêlée (voir 11), en appliquant immédiatement les résultats. Bien évidemment, le tireur ne peut subir aucun résultat défavorable pour lui, sauf en cas de tir de riposte. Quand un tir provoque un tir de riposte, les deux unités peuvent être affectées par le tir, comme lors d'une mêlée.

Le tir de riposte d'une unité est résolu simultanément avec un tir adverse. En fait, il s'agit du même tir mais les deux unités peuvent être affectés. Exemple : une unité d'Archers tire sur une unité d'Archers adverse. Chaque joueur jette 1d6, en ajoutant le modificateur correspondant (contre unité à pied = **+ 2**). L'une ou l'autre subit alors le résultat mais les deux sont considérées comme ayant tiré pour ce tour (l'une en attaque, l'autre en tir de riposte).

Une unité d'Archers utilise la valeur tactique correspondant à sa cible (à pied ou montée), les unités qui subissent un tir utilisent la valeur tactique de combat à pied.

✖ **Exceptions** : les Chevaliers, les WarWagons et les Lames qui subissent un tir d'archers utilisent une valeur tactique de [**+ 4**]).

11 - Mêlées

Les mêlées englobent le combat au corps à corps mais également le harcèlement à courte distance pratiqué par certaines unités légères.

11.1 - Généralités

Pendant la phase de mêlée, toutes les unités du joueur actif qui ont au moins une unité sur leur hex. de front doivent soit engager en mêlée une unité adverse, soit apporter un débord pour une autre mêlée contre une unité sur leur front.

Archers : aucune unité d'archers ne peut volontairement aller au contact sur le front d'une unité montée adverse si elle est capable de faire feu sur cette unité.

Le joueur actif détermine et résout dans l'ordre de son choix toutes les mêlées. Chaque mêlée est résolue avant de passer à une autre.

Une unité ne peut combattre qu'une seule unité ennemie par tour, le nombre de débords apportés à d'autres mêlées n'étant pas limité. Une unité ne peut se faire attaquer qu'une seule fois par tour.

11.2 - Résolution d'une mêlée

Au début de chaque mêlée, le joueur actif indique quelle unité ennemie est engagée par une de ses unités.

Une fois les unités qui combattent l'une contre l'autre déterminées, chaque joueur jette un d6 et applique les modificateurs suivants (voir tableau des modificateurs de combat page 34) :

- valeur tactique de l'unité ;
- bonus de rangs de support ;
- modificateurs tactiques ;

Le nombre obtenu est comparé au score de l'adversaire et on applique alors les éventuels modificateurs de qualité de troupe.

11.3 - Unités en débord

A chaque mêlée, le joueur actif détermine une de ses unités comme l'unité engageant l'unité adverse. Des unités amies adjacentes à une unité adverse qui se fait engager peuvent apporter un débord au combat, sous certaines conditions :

– une unité apporte automatiquement un débord contre toute unité ennemie située sur un hex. de flanc si l'unité qui déborde se trouve elle-même sur le flanc ou l'arrière de l'unité adverse (exemple 7) ;

– une unité peut déborder toutes les unités ennemies situées sur ses hex. de front qui sont engagées par d'autres unités amies, sauf exceptions suivantes ;

– une unité ne peut déborder une unité ennemie sur un hex. de front que si son autre hex. de front est libre d'unité ennemie en contact frontal avec elle (exemple 7).

✖ – une unité d'Eléphants ne peut pas apporter de débord pour un combat mené par une unité montée amie (sauf pour une autre unité d'Eléphants).

Pour chaque unité adverse en débord, une unité subit un malus de **– 1** au dé de combat. Lors d'une résolution de combat, les débords sont pris en compte contre les unités inactives (qui sont engagées) mais aussi contre les unités actives (qui engagent) débordées par des unités inactives.

Le malus maximum de débord que peut subir une unité lors d'une mêlée est de **– 3**, avec un malus maximum de **– 1** par côté.

11.4 - Prise de flanc

La prise de flanc est une attaque avec débordement particulier. La bonne compréhension de ce mécanisme est essentielle pour maîtriser les tactiques de combat de *Champs de bataille*.

Une unité débordant une unité adverse lui présentant son flanc ou son arrière et qui se

EXEMPLE 7 : COMBAT

C'est le tour du joueur franc, il est libre d'engager ses combats dans l'ordre qu'il souhaite.

L'unité C est obligée de combattre car elle ne peut apporter aucun débord (ses deux hex. de front sont occupés par des unités ennemies). Elle décide d'engager l'unité 4. L'unité 4 subira donc un débord venant de D. De son côté, C subit un débord venant de 3 mais également un débord de flanc de l'unité 2. Comme le débord maximum par côté est de – 1, un seul débord s'applique et C subit un malus de – 1 à son dé.

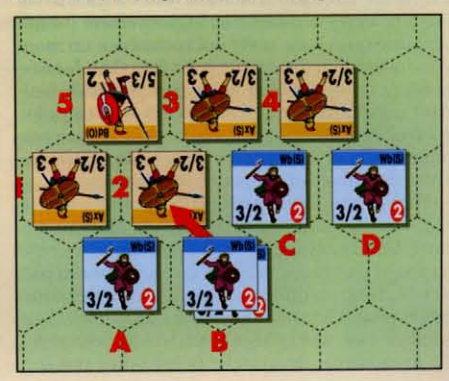
Autre possibilité, le joueur peut engager C contre l'unité 3 (avec le débord de flanc venant de 2) et D contre 4. Enfin, si l'unité A engage 2, elle subira un débord venant de 1 mais l'unité 2 subira un débord venant de B ou de C. Dans cette configuration, la meilleure solution est d'abord d'engager 2, qui fait subir un débord de flanc à l'unité C, en espérant la repousser ou la détruire.

Résolution du combat

Le joueur décide de faire combattre B contre 2, avec C en débord automatique.

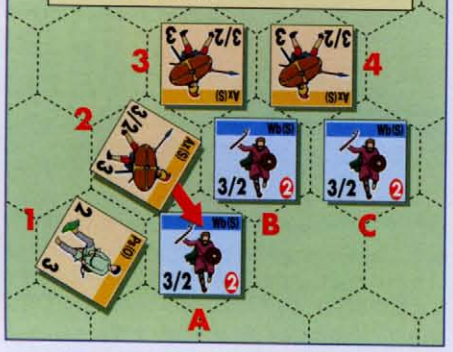
Calcul des valeurs de combat : B a une valeur tactique de + 3, plus un rang de support (+ 1) pour un total de 4. L'unité 2 a une valeur tactique de + 3, débordée (– 1), pour un total de 2. Les joueurs jettent chacun un dé : le Franc obtient 4, pour un total de 8, le Romain obtient 1, pour un total de 3. L'Auxilia étant (S), l'unité ajoute 1 à son résultat car son score est inférieur à celui de l'adversaire. Le total du joueur romain est donc de 4, ce qui est la moitié du score du joueur franc, l'unité est détruite. Comme ses deux hex. arrière sont occupés par des unités amies, une des unités au choix doit également être éliminée. Le joueur choisit d'éliminer l'unité 5.

Le Barbare étant impétueux, l'unité B avance immédiatement dans l'hex vacant. De fait, il déborde maintenant 1 et 3. Bonne opération pour le joueur franc ! Il est en mesure d'engager les combats suivants en position d'avantage.



EXEMPLE 8 : PRISE DE FLANC

C'est le tour du joueur romain. L'unité 2 ne peut pas réaliser une prise de flanc sur B car elle se trouve dans la Zone de contrôle de l'unité A. Par contre, si l'unité 2 engage A, l'unité 1 peut réaliser une prise de flanc sur A. Dans ce cas, l'unité A sera éliminée si elle subit un résultat de recul. Le joueur romain décide de résoudre ce combat en premier.
Malheureusement, l'unité 2 fait moins que son adversaire et elle doit reculer. L'unité 1, qui apporte le débord, ne recule pas. Dans son tour, l'unité A pivotera pour faire face à l'unité 1.



trouve dans sa ZdC effectue une prise de flanc (exemple 8). Cette prise de flanc ne peut pas avoir lieu si l'unité effectuant le débordement se trouve elle-même dans une ZdC ennemie (bien que, dans ce cas, elle peut apporter un débord).

Une unité qui subit une prise de flanc ne peut pas reculer suite à un recul après combat, elle est alors éliminée selon la règle 11.7.

11.5 - Résultats de combat

Selon le type d'unité et la différence entre les scores de chaque joueur, le résultat du combat peut être un nul (égalité des scores), un recul ou la destruction d'une des unités (voir table de résultats de combat). Voir table des résultats de combat page 34.

- **Nul** : les unités ne bougent pas. Elles peuvent de nouveau se combattre à la séquence suivante ou engager une autre unité en contact frontal.
- **Recul** : l'unité doit immédiatement reculer sur un de ses hex. arrière (voir 11.6).
- **Elimination** : l'unité est immédiatement retirée du jeu (voir 11.7).
- **Fuite** : l'unité doit immédiatement effectuer un mouvement de fuite (11.8).

Unités en débord : les unités apportant un débord **ne reculent pas** quel que soit le résultat de combat.

11.6 - Recul

Une unité qui recule suite à un tir ou une mêlée doit obligatoirement le faire vers un de ses deux hex. arrière (au choix du joueur) sans changer son orientation. Il est possible de reculer dans une ZdC ennemie.

Une unité qui recule doit respecter les contraintes suivantes :

✖ – si ce recul est dû à un tir, alors l'unité se tourne vers le tireur avant de reculer ;

– elle ne peut pas reculer dans un hex. occupé par une unité ennemie, dans un hex. infranchissable ou des fortifications ;

– elle peut reculer à travers un hex. occupé par une unité amie orientée dans la même direction et qu'elle peut traverser (8.2). L'unité recule alors jusqu'à un hex. arrière libre ;

– elle peut reculer en repoussant une unité amie qu'elle ne peut pas traverser mais qui présente la même orientation. L'unité ainsi repoussée doit suivre les règles normales de recul. Il est toutefois impossible de repousser une unité d'Eléphants, de WW, d'artillerie, de bagages (dans ce cas, si l'unité ne peut pas reculer sur un autre hex., elle est éliminée, sans effet pour l'unité arrière).

– elle peut reculer en repoussant une unité amie de tirailleurs orientée dans une autre direction sauf si cette unité est située dans la ZdC d'une unité ennemie. Les tirailleurs ainsi repoussés le sont sur un des deux hex. opposés au recul de l'unité (les conséquences normales de recul s'appliquent) ;

– elle peut reculer dans un hex. arrière occupé par une unité amie si cela est conforme à la règle des rangs de support ;

– elle ne peut pas reculer en repoussant ou en traversant une unité amie autre que des **tirailleurs** et orientée dans une direction différente.

Une unité traversée ou repoussée par une unité d'Eléphants qui recule part en fuite (voir 11.8).

Ordre de recul : pour son recul, une unité doit choisir, dans l'ordre de priorité :

1. Un hex. libre de toute unité amie ou enemie et hors ZdC ennemie
2. Un hex. hors ZdC ennemi occupé par une unité amie ;
3. Un hex. en ZdC ennemie.

Une unité qui est dans l'impossibilité de reculer sur ses deux hex. arrière ou qui subit un résultat de recul avec une prise de flanc est détruite. Toutes les conséquences normales de la destruction s'appliquent.

11.7 - Destruction

Une unité qui subit un résultat de destruction ou qui ne peut pas reculer est éliminée.

De plus, une unité détruite dont les deux hex. arrière sont occupés par des unités amies entraîne la destruction d'une des unités sur ses hex. arrière (au choix du joueur). L'unité détruite de cette manière n'entraîne par contre aucune nouvelle destruction.

Cette destruction supplémentaire ne s'applique pas dans les cas suivants :

– si l'unité détruite ou une au moins des unités en arrière est une unité de Bagages;

– si l'unité détruite est du Psiloi, sauf si l'unité en arrière est elle-même du Psiloi.

***Note** : une unité de Psiloi détruite n'entraîne pas la destruction des unités derrière elle, sauf s'il s'agit de Psiloi. A l'inverse, la destruction d'un unité quelconque peut entraîner la destruction de Psiloi situés dans un hex. arrière.*

– si une fortification existe dans un des hex. arrière ;

– si la destruction est due à un tir (sauf unité d'Eléphants).

Une unité qui est dans l'impossibilité de reculer sur ses deux hex. arrière suite à la présence d'unités ennemies détruit une des unités (au choix du joueur ennemi) si ces deux unités présentent leur flanc ou leur arrière.

Dans le cas où les hex. arrière sont occupés par des unités amies *et* ennemies, la règle de destruction arrière ne s'applique pas.

De plus, une unité d'Eléphants détruite (par tir ou mêlée) dont les deux hex. arrière sont occupés par des unités ennemies (quelle que soit leur orientation) entraîne :

– le recul d'une unité à pied ou la fuite d'une unité montée (au choix du joueur ennemi, une seule unité affectée) ;

11.8 - Fuite

Une unité qui subit un résultat de fuite effectue d'abord un mouvement de recul normal (avec toutes les conséquences possibles, 11.6). Elle est ensuite pivotée en direction du bord de carte de son camp (les deux hex. de front doivent faire face au bord de carte) et effectue alors un déplacement dans cette direction égal à son potentiel de mouvement.

Lorsque c'est nécessaire, une unité qui fuit peut changer de direction pour éviter des hex. infranchissables (unités ennemies, terrain impassable) mais elle ne peut pas effectuer une rotation de plus d'un sommet d'hexagone consécutif pour contourner un hex. infranchissable. Si c'est le cas, elle est éliminée sans autre conséquence pour les unités adjacentes.

Une unité amie qui ne peut pas être traversée légalement ni contournée est alors traversée « illégalement » par l'unité en fuite. L'unité ainsi traversée se place à l'arrière de l'unité en fuite, avec la même orientation, et

PLACEMENT DU TERRAIN

DBM 2.1 utilise une nouvelle règle de placement du terrain beaucoup plus aléatoire. Le défenseur, comme déterminé par le jet de dé, choisit toujours ses éléments de terrain, mais ceux-ci sont maintenant placés aléatoirement sur l'un des six secteurs de la carte (avec 1d6).

La taille des cartes pour *Champs de bataille* et la disponibilité des éléments de terrain rendent toujours très difficile l'adaptation stricte de ces règles. Nous proposons la solution suivante.

Remarque préliminaire : la disponibilité des éléments de terrain, fournis par VV ou réalisés par les joueurs, conditionne l'application des règles suivantes. Pour les joueurs n'utilisant ou ne disposant pas d'éléments de terrain (carte « brute »), il suffit de s'en tenir à la règle de base (l'attaquant choisit son côté sur 1 à 4 au dé).

1. Les deux joueurs jettent un dé et ajoutent leur score d'agressivité. Le score le plus élevé est celui de l'attaquant, l'autre joueur est défenseur. L'attaquant décide de suivre une route ou une rivière pour son invasion. Il peut donc soit placer une route ou une rivière de son bord de carte au bord adverse, soit considérer qu'un côté de la carte (non visible) est une zone d'eau (pas de marche de flanc de ce côté).

De plus, si l'attaquant place une route (ou non si les joueurs n'ont pas d'éléments de terrain de route !), il peut placer de 0 à 3 éléments de colline pentue sur la carte.

✖ 2. Le défenseur place ensuite ses terrains obligatoires (si indiqués par la liste) et de 2 à 3 éléments de terrain de la manière suivante. La carte est d'abord divisée en six carrés (deux au centre, quatre de flanc) numérotés de 1 à 6. Pour chaque élément de terrain, le défenseur jette 1d6 et place l'élément sur le carré correspondant. Puis il rejette 1d6, sur un score de 1 à 4, ce terrain doit toucher un des bords de la carte, sur 5 ou 6 l'élément de terrain doit se trouver à 7 hex. au moins d'un bord de carte. Si un élément doit être placé dans un carré où il n'y a plus assez d'espace, il n'est pas placé et est perdu.

Le défenseur peut placer une rivière (qui compte parmi les éléments), mais uniquement du centre d'un petit côté de carte à l'autre, ou une rivière sur un côté de carte si obligatoire. Attention il ne peut y avoir qu'un seul petit côté de la carte occupé par un cours d'eau.

3. Les deux joueurs placent ensuite leurs corps (et ses embuscades pour le défenseur), selon les règles normales. L'attaquant joue en premier.

l'accompagne de sa distance maximum de mouvement pour le reste de sa fuite.

✖ Une unité qui fuit ne peut pas entrer en ZdC ennemie.

Une unité en fuite doit sortir de la carte si elle dispose de suffisamment de PM. Elle est alors retirée du jeu et compte comme perte.

Une unité qui a effectué une fuite peut agir normalement dès la séquence de jeu suivante.

11.9 - Avance après mêlée

Une unité impétueuse (voir 2.5), en attaque ou en défense, doit obligatoirement avancer dans un hex. devenu libre suite à une mêlée (par recul, fuite ou destruction). Seule l'unité qui a engagé le combat, si elle est impétueuse, avance (une unité qui donne un débord n'avance pas).

Une unité impétueuse n'effectue pas d'avance après combat si :

- c'est une unité à pied qui a engagé une unité de tirailleurs;
- elle défend une fortification
- cette avance la ferait sortir de la carte.

✖ Les unités non impétueuses n'avancent jamais après combat (rappel : les unités d'un corps démoralisé ne sont plus impétueuses, même si elles l'étaient précédemment).

Exceptions : certaines unités considérées comme non impétueuses doivent avancer après un combat (mais elles ne subissent pas les règles d'avance spontanée) :

- unités de **Chevaliers** (sauf chars et [X]), réguliers ou non, sauf contre des Psiloi ;
- de même, **Spears** et **Lames irrégulières** doivent avancer après une mêlée victorieuse, sauf contre des Psiloi et des troupes montées.

Dans un empilement comprenant une unité impétueuse soutenue par d'autres unités, toute les unités sont obligées d'avancer (l'inverse n'est pas vrai).

Une unité ne se réoriente pas lors d'une avance après combat.

12 - Démoralisation

A partir d'un certain seuil de pertes, un corps entier (avec toutes ses unités) peut devenir démoralisé et fuir le champ de bataille.

12.1 - Pertes

Les unités éliminées ou celles qui quittent la surface de jeu sont perdues. Les pertes sont comptées de la manière suivante :

✖ - chaque pion de Psiloi ou de Horde (sauf Horde [I] qui compte pour 0) perdu compte comme l'équivalent d'un demi-pion ;

- chaque pion de Bagages perdu compte comme l'équivalent de deux pions;
- chaque pion perdu de tout autre type compte comme un pion.

Les **Bagages** d'un corps ne sont pas inclus dans le total de l'équivalent en pions du corps. En cas de destruction, ils sont comptés comme pertes pour l'armée, pas pour leur corps.

12.2 - Seuil de démoralisation

Un corps d'armée peut devenir démoralisé dans les deux cas suivants :

- à la fin du tour d'un joueur, au moins un tiers de ses équivalents en pions a été perdu. Le corps est alors automatiquement démoralisé ;
- le pion représentant le général du corps d'armée est éliminé. Dans ce cas, si le prochain dé d'action attribué à ce corps est inférieur ou égal au nombre de ses équivalents en pions déjà perdus (pion du général inclus), le corps devient démoralisé. Ce « test » n'a lieu qu'une fois.

Pour le calcul du seuil de démoralisation d'un corps, il faut détruire au moins 1/3 du nombre d'Equivalent pions, ce qui veut dire que le tiers est arrondi à l'entier supérieur. Exception : si le corps comprend des Psiloi ou des Hordes (qui comptent pour un demi EP), on arrondit au 0,5 supérieur.

Exemple : un corps comprend 13 EP, son seuil de démoralisation est de 5. Le corps démoralise dès qu'il a perdu cinq EP. Par contre, si ce corps comprend des Psiloi ou des Hordes, son seuil de démoralisation est de 4,5.

12.3 - Conséquences de la démoralisation

Chaque tour suivant, le joueur jette normalement ses dés de PA mais, jusqu'à la fin de la partie, il ne peut utiliser les PA attribués à un corps démoralisé que pour faire agir normalement un seul pion (mais sans mouvement de marche) et pour retenir les autres unités ou groupes d'unités de ce corps (y compris les Bagages mobiles).

Toutes les unités non retenues doivent effectuer un mouvement de fuite vers le bord de carte ami (voir 11.8) sauf si elles sont situées dans la ZdC d'une unité ennemie ou si leur ZdC inclut une unité ennemie.

Une unité retenue ne peut effectuer aucune rotation.

Une unité appartenant à un corps d'armée démoralisé voit son facteur de combat réduit de **2** (– 1 pour le général) mais elle engage normalement les unités adverses.

13 - Victoire

Le premier joueur qui parvient à détruire la moitié du nombre d'équivalents pions (12.1) de l'armée adverse, remporte la partie.

Pour le calcul des pertes, les unités d'un corps démoralisé sont considérées comme entièrement perdues, **même si elles sont encore sur la table**. Exception : les Bagages ne comptent comme perdus que s'ils sont détruits au combat.

Le jeu se termine quand un des joueurs emporte la partie (le nombre de tours de jeu n'est pas pris en compte, sauf règle spéciale de scénario).

14 - Armées et placement

Champs de bataille peut se jouer avec des scénarios historiques, où les effectifs de chaque camp sont donnés, ou bien en composant des armées à partir de listes d'armée historique.

Les listes d'armées donnés dans *VaeVictis* sont issues des livrets d'armée publiés par WRG pour la règle de jeu avec figurines *DBM*. Ces listes *DBM* sont entièrement compatibles avec *Champs de bataille*.

Chaque liste présente la composition d'une armée, avec des minima et maxima pour chaque type d'unités, et le coût de ces unités en points d'achat. Les listes présentées dans *VaeVictis* sont toutes faites pour des batailles en 200 points d'achat. Pour des parties en 300 ou 400 points, il suffit de multipler les minima et maxima (exception : le nombre de généraux ne change pas).

14.1 - Composition des armées

Le nombre possible de corps d'une armée est déterminé par le nombre de généraux indiqué dans la liste d'armée, avec un maximum de quatre généraux, alliés compris.

Chaque armée doit s'accompagner de deux bagages par corps (gratuits à l'achat), mobiles ou immobiles au choix du joueur. Ces bagages peuvent être regroupés dans un corps ou répartis librement.

14.2 - Achat de corps alliés

Les listes d'armées présentent également des corps alliés. Lors de la constitution de son armée, un joueur peut ainsi « acheter » des unités d'une autre liste d'armée en tant que corps allié.

De façon générale, les contingents alliés sont spécifiés en référence à leur propre liste. Un contingent allié doit comporter obligatoirement un général et deux bagages. Ce général peut être du type du général en chef ou d'un sous-général de la liste alliée. Sauf précision indiquée dans la liste, un contingent allié ne peut comporter que des troupes obligatoires, en respectant les règles suivantes :

- il doit comporter au moins un quart des minima des éléments obligatoires;
- il doit comporter au plus un tiers des maxima des éléments obligatoires et au moins un élément.

✖ Les généraux alliés coûtent, en points d'achat, la valeur suivante : général allié régulier : **+ 10 points** que la troupe correspondante ; général allié irrégulier : **+ 5 points** que la troupe correspondante.

Un contingent allié ne peut pas comporter des alliés qui lui sont propres.

OPTIONS DE JEU A 200 POINTS

Les options suivantes sont des propositions diverses qui ont été faites à la rédaction, ou qui ont été expérimentées en championnat. Elles visent principalementà simplifier le jeu, particulièrement en **200 points**.

● **Mouvement de marche**

Sur les cartes format VV, certaines unités sont capables de traverser la carte presque en un seul tour. Pour éviter ces excès et pour un jeu simplifié, les joueurs peuvent utiliser la règle suivante :

- les unités régulières et les troupes légères peuvent faire deux mouvements par tour;
- les unités irrégulières ne peuvent faire qu'un seul mouvement par tour.

● **Placement simultané**

Plutôt que de se placer de manière alternée, un cache (écran quelconque) peut être utilisé pour permettre aux deux joueurs de se placer simultnanément, chacun sur une moitié de carte. Les embuscades ne peuvent également être placées que sur la moitié de carte de chaque joueur. Embuscades mise à part, chaque camp se place à deux hex. de son bord de carte.

Avant le placement, les joueurs détermine au hasard l'attaquant, le défenseur ayant le droit de choisir son côté de carte.

● **Jeu simplifié**

Les joueurs qui veulent faire des parties plus rapides peuvent éventuellement jouer sans bagages et sans général en chef.

● **Démoralisation en 200 points**

Pour éviter des parties trop rapides en 200 points, un corps n'est démoralisé que quand il a perdu la moitié de ses EP (cette option est vivement recommandée).

Sauf précision contraire, il ne peut y avoir qu'un seul contingent allié par nationalité dans une armée. Dans les cas où le nombre d'éléments alliés est limité, la limitation inclue le général et les bagages (qui comptent chacun pour un pion). Les corps alliés sont bien sûr soumis au risque de devenir non fiables (voir 4.3) ou de changer de camp.

***Note** : les corps alliés, achetés dans une autre liste, et les généraux alliés de même nationalité, obligatoires pour certaines liste (les Arabes par exemple), sont soumis à la même règle d'alliés non fiables. La différence est que les généraux alliés de même nationalité ne changeront pas de camp.*

Identification des corps

Dans certaines situations, il peut être difficile aux joueurs de reconnaître les unités qui appartiennent à tel ou tel corps. Nous conseillons donc d'apposer une marque d'identification au dos des pions ou sur la tranche pour permettre aux joueurs d'être certains du rattachement de leurs unités (ce qui est très important pour le seuil de démoralisation).

14.3 - Placement

Hors scénario spécifique, la préparation d'une partie s'organise de la manière suivante :

1. Détermination du défenseur

Si les camps ne sont pas déterminés par le scénario, chaque joueur jette un dé et ajoute le facteur d'agressivité de son armée. Le joueur qui fait le score le plus élevé est l'attaquant.

2. Choix du côté

L'attaquant choisit un côté de la carte (côté le plus large) et jette un d6. Sur un résultat de 1 à 4, il se place sur le côté choisi ; sur un résultat de 5 ou 6, il se place sur l'autre côté. Le défenseur se place en face de l'attaquant (avant la sélection du côté de la carte, le défenseur peut ajouter des éléments de terrain s'il le souhaite).

Chaque joueur, défenseur en premier, place alors ses Bagages sur des hex. adjacents à son bord de carte.

3. Préparation des embuscades

Chaque joueur indique en secret, sur une feuille libre, le placement de ses corps (ex. : corps 1 à droite, corps 2 à gauche) et devra respecter ce placement. De plus, le défenseur peut placer, dans les hex. de terrain accidenté, des unités de Psiloi, au-delà de 5 hex. du bord de table ennemie. Le placement de ces unités est indiquée sur une feuille libre et elles n'apparaissent pas sur la carte. Ces unités sont visibles par des unités ennemies à trois hex et sont alors placées sur la carte, ou dès que le joueur les fait agir.

De plus, tous les types d'unités peuvent se placer en embuscade dans un bois ou un oasis. Elles sont révélées dès qu'elles sont en vue de l'ennemi ou si elles agissent.

Enfin, tous les types de troupe peuvent se placer cachées derrière un bois ou une colline (corps de flanc uniquement ou dans la zone de déploiement). Ces troupes sont révélées dès qu'une unité ennemie a une ligne de vue sur elles ou si elles agissent.

4. Placement des corps

Le défenseur place son corps le plus nombreux (en pions) à quatre hex. ou moins de son bord de carte. L'attaquant place ensuite son corps le plus nombreux (en pions) à deux hex. ou moins de son bord de carte. De plus, les unités de chaque camp doivent se placer à plus de deux hex. des bords droit et gauche de la carte (sauf unités cachées). Les joueurs alternent ainsi le placement de tous leurs corps. La partie commence avec le tour de l'attaquant. ❐

JOUER EN 300 POINTS

Champs de bataille est idéal pour des parties en 300 points. Comme les cartes format VV sont adaptées pour des parties en 200 points, les joueurs doivent se procurer des cartes hexagonales (cartes *SPQR* ou *Alexander* de chez GMT par exemple) ou se fabriquer des cartes d'une taille de **28 x 36 hexagones** (rapport exact entre la surface d'une table DBM rapportée au soclage d'une unité). Les listes d'armées restent valable, il suffit de multiplier par deux (ou 1,5 pour être précis...) les minima et maxima des différentes troupes, sauf les généraux dont le nombre reste le même. Amusez-vous bien !

MODIFICATEURS DE COMBAT

1. Empilement et Rangs de support

Le bonus de rang de support est toujours de + 1 par pion.

Seules les unités strictement indiquées ici sont capables de s'empiler, le bonus de rang de support s'applique dans les conditions définies ci-dessous (mais elles peuvent rester empilées même si leur bonus ne s'appliquent pas. Exemple : Lames en terrain difficile).

L'empilement est toujours limité à deux pions, sauf exceptions : Psiloi avec infanterie et **Piquiers**

✖ – **Cavalerie** : deux pions **Cv (I)** ou un pion **Cv (O)** ou **Cv (S)** soutenu par de la Cv(O) uniquement contre de la Cv ou de la LH.

– **Ax (X)** : contre des troupes montées

– **Lames :** en terrain clair contre des Kn uniquement.

– **Lances** : **de même qualité** et en terrain clair.

✖**Piques** : **de même qualité et en terrain clair** (maximum **+ 3** = quatre pions par hex. max.).

– **Psiloi :** soutenu par un **Psiloi (O)** contre des Psiloi uniquement.

– **Barbares** (deux pions max. par hex.)

– **Archers** : bonus au tir uniquement (pas en mêlée) et en terrain clair seulement

+ 1 (si autorisé par la liste d'armées) pour une unité composée d'un ou plusieurs pions de **Lances**, **Lames**, **Piquiers** ou **Auxilia** soutenue par un pion **Psiloi armé d'arcs** contre des Barbares ou des unités montées (sauf Kn [X]), cumulatif avec d'autres bonus.

✖**+ 1** (si autorisé par la liste d'armées) pour un pion de **Cavalerie** soutenue par un pion **Psiloi (S)** ou **(I)** contre de la Cavalerie ou des Kn (X).

2. Modificateurs tactiques

+ 1 pour une position d'avantage : plus haut sur une colline ou derrière une rivière.

– 1 par débord (tir ou mêlée) ou rang de support (tir).

✖**– 1** pour un général d'un corps démoralisé.

✖**– 2** si l'unité fait partie d'un corps démoralisé.

– 2 pour des **unités montées en mêlée** alors qu'elles sont situées en terrain difficile ou accidenté ou engagées contre des unités situés en terrain difficile ou accidenté.

– 2 pour des **Barbares (S) ou (O)** ou des **Lames** situées **en** terrain difficile ou accidenté lors d'une mêlée.

– 2 pour des **Hordes (O)**, des **Lances** ou des **Bagages** situées **en** terrain difficile ou accidenté lors d'une mêlée.

✖**– 2** pour des **Piques** situées en terrain difficile ou accidenté lors d'une mêlée.

– 1 pour un tir à partir ou sur un hex. de bois

● Modificateurs de qualité de troupe

Ce modificateur s'applique **après** le calcul du score final de chaque unité.

✖**+ 1** pour une unité **(S)** en mêlée dont le score est inférieur à celui de l'unité adverse **d'un type et d'une qualité différente** (sauf contre Eléphant, ce bonus ne s'applique pas).

✖**+ 1** pour une unité **(S)** subissant un tir (sauf tir d'artillerie) et dont le score est inférieur à celui de l'unité adverse d'un type et d'une qualité différente.

✖**+ 1** pour une unité **(S)** effectuant un tir contre une unité d'un type et d'une qualité différente dont le score est inférieur.

– 1 pour une unité **(I)** dont le score est inférieur ou égal à celui de l'unité adverse (tir et mêlée)

– 1 pour des troupes **(F)** dont le score est inférieur à celui de l'unité adverse en mêlée durant un tour ennemi.

✖**– 1** pour des troupes **(F)** subissant un tir **(sauf d'artillerie)** et dont le score est inférieur à celui de l'unité adverse.

RESULTATS DE COMBAT

✖ 1. Score égal à l'adversaire :

– **Sacrifiables** : **détruits**

– **autres troupes :** le combat continue si aucune ne rompt.

2. Score inférieur à l'adversaire mais supérieur à la moitié de son total :

– **Eléphants** : **détruits** par Psiloi, Auxilia, Artillerie, Cavalerie légère ou par toutes troupes si l'unité d'Eléphants est en terrain difficile. Sinon **recul**.

– **Chevaliers** : **détruits** par Eléphants, Sacrifiables et Cavalerie légère, par des Archers (S) à la première mêlée ou par toute autre troupe si l'unité de Chevaliers est située en terrain difficile. Sinon **recul**.

– **autres troupes montés** : **fuite** si situées en terrain difficile ou contre Sacrifiables. Sinon **recul**.

– **Lames, Piques, Lances** : **détruits** sur un terrain dégagé par Chevaliers, Chameaux (S) ou Sacrifiables ou sur tout terrain par Barbares. Sinon **recul**.

– **Auxiliaires** : **détruits** sur un terrain dégagé par des Chevaliers ou des Chameaux (S). Sinon **recul**.

– **Archers** : **détruits** par toutes unités montées en mêlée. Sinon **recul**.

– **Barbares** : **détruits** en terrain dégagé par Chevaliers, Chameaux (S) et Sacrifiables ou par Eléphants sur tout terrain. Sinon **recul**.

– **Psiloi** : **détruits** en terrain dégagé par Chevaliers, Cavalerie et Cavalerie légère. **Recul** face à des Eléphants et des Sacrifiables, face à un tir ou face à tous types de troupes en terrain difficile ou accidenté. Sinon **fuite**.

– **Sacrifiables** : **détruits**.

– **Artillerie** : **détruite** par tout type de troupe au contact sinon **recul**.

– **Chariots de guerre** : **détruit** par artillerie (sauf [X]) ou par Eléphants.

– **Hordes** : **détruits** en terrain dégagé par Chevaliers, Chameaux (S) et Sacrifiables ou sur tout terrain par des Eléphants ou des Barbares. Sinon **recul**.

– **Bagages** : **détruits** en mêlée par tous types d'unité. Sinon **fuite** si mobile.

2. Score inférieur ou égal à la moitié du total de l'adversaire :

– **Cavalerie légère** : **détruite** par toutes unités montées, Chariots de guerre et Archers en mêlée ou si en mêlée en terrain difficile. Sinon **fuite**.

– **Cavalerie** : **fuite** en terrain dégagé par Lances et Piquiers. Sinon **détruite**.

– **Psiloi** : **détruits** si **(X)** ou en mêlée en terrain dégagé par toutes unités montées. **Détruits** par Archers, Auxilia ou Psiloi. Sinon **fuite**.

– **Autres unités** : **détruites**.

LA BATAILLE DE GAUGAMELES

ORDRE DE BATAILLE MACÉDONIEN

● **Aile droite**
- Alexandre : Reg Kn (F)
- Compagnons : 4 Reg Kn (F)
- Prodomoi : 2 Reg LH (O)
- Hoplites grecs : 2 Reg Sp (O)
- Peltastes grecs : 4 Reg Ax (O)
- Peltastes thraces : 4 Ax Irr (S)
- 4 bagages immobiles

Démoralisation à 6 EE éliminés

● **Aile gauche**
- Parménion : Reg Cv (O)
- Thessaliens : 2 Reg Cv (O)
- Thraces : 1 Reg Cv (O)
- Pezetairoi : 10 Reg Pk (O)
- Hypaspistes : 2 Reg Pk (S)
- Agrianiens : 4 Reg Ps (S)
- Archers crétois : 2 Reg Ps (O)

Démoralisation à 6 EE éliminés

ORDRE DE BATAILLE PERSE

● **Aile gauche**
- Bessus : Reg Cv (O)
- Bactriens : 2 Irr Cv (S)
- Cavalerie des marches : 4 Irr Cv (I)
- Arachosiens : 2 Irr LH (O)
- Scythes : 2 Irr LH (F)
- Mercenaires grecs : 4 Reg Sp (O)
- gardes royaux : 2 Reg Bw (O)

Démoralisation à 6 EE éliminés

● **Aile droite**
- darius : Reg Cv (S)
- Gardes royaux : 1 Reg Kn (F)
- Cavalerie : 3 Reg Cv (O)
- Cavalerie des marches : 2 Irr Cv (I)
- Bactriens : 1 Irr LH (S)
- Eléphants : 1 Irr El (O)
- Chars à faux : 2 Irr Exp (O)
- Archers perses : 4 Irr Ps (O)
- Takaraba : 5 Irr Ax (O)
- Levées : 4 Irr Hd (O)

Démoralisation à 7 EE éliminés

REGLES SPÉCIALES

- Le terrain est totalement plat.
- Le corps d'Alexandre ne peut être démoralisé tant que ce dernier est vivant.
- Le Perse gagne la partie si Alexandre est tué, en plus des règles de démoralisation de l'armée.

Perses achéménides (420-329)

Agressivité : 1

Général en chef : Reg Cv (O) 28 pts ou Reg Cv (S) 30 pts	1
Sous-général : idem	1-2
Sous-général grec : Reg Sp (O) 25 pts	0-1
Gardes : Reg Sp (S) 7 pts ou Reg Bw (O) 5 pts	1-3
Cavalerie : Irr Cv (O) 7 pts	3-5
Passer la Cv (O) en **Gardes royaux :** Reg Kn (F) 11 pts	0-1
Bactriens : Irr Cv (S) 9 pts	0-4
Passer la Cv (S) en **Gardes du Satrape** : Reg Cv (S) 10 pts	0-1
Cavalerie des marches : Irr Cv (I) 5 pts	6-10
Arachosiens : Irr LH (O) 5 pts	3-5
Bactriens : Irr LH (S) 7 pts	0-5
Scythes et Parthes : Irr LH (F) 4 pts	0-5
Hoplites grecs : Reg Sp (O) 5 pts	0-10
Pelstastes grecs : Reg Ax (O) 4 pts	0-2
Hoplites ioniens : Reg Sp (I) 4 pts	0-12
Takaraba : Irr Ax (O) 3 pts	0-10
Montagnards : Irr Ps (S) 3 pts	0-3
Archers ou frondeurs perses : Irr Ps (O) 2 pts	0-6
Archers crétois : Reg Ps (O) 2 pts	0-1
Archers mardiens : Irr Bw (I) 3 pts	0-2
Thraces : Irr Ax (S) 4 pts	0-2
Levées : Irr Hd (O) 1 pt	0-10
Chariots à faux : Irr Exp (O) 7 pts	0-2
Eléphants : Irr El (O) 16 pts	0-1
● **Seulement après 350 av. J.-C.** :	
Oxybeles : Reg Art (O) 8 pts	0-1

Alexandre macédonien (335-320)

Agressivité : 4

Général en chef : Reg Kn (F) 31 pts	1
Sous-général : idem ou Reg Cv (O) 28 pts	0-2
Compagnons : Reg Kn (F) 11 pts	1-3
Thessaliens : Reg Cv (O) 8 pts	1-2
Prodomoi : Reg LH (O) 5 pts	1-2
Thraces : Irr LH (O) 5 pts	1-2
Alliés grecs : Reg Cv (I) 6 pts	0-1
Hypaspistes : Reg Ax (S) 5 pts	3-6*
Pezetairoi : Reg Pk (O) 4 pts	6-24
Javeliniers thraces : Irr Ps (S) 3 pts	1-4
Archers crétois : Reg Ps (O) 2 pts	1-2
Hoplites grecs : Irr Sp (O) 4 pts	0-8
Peltastes grecs : Reg Ax (O) 4 pts	0-5
Peltastes thraces : Irr Ax (S) 4 pts	0-5
Oxybeles : Reg Art (O) 8 pts	0-1
● **Alexandre après 335 av. J.-C.** :	
Lithobolos : Reg Art (S) 10 pts	0-1
● **Alexandre après 330 av. J.-C.** :	
Hippakontistai : Irr LH (O) 5 pts	0-2

** Le minimum ne s'applique que si l'armée est commandée par Philippe ou Alexandre*

Alexandre impérial (328 - 320)

Agressivité : 4

Général en chef : Reg Kn (F) 31 pts	1
Sous-général : idem ou Reg Cv (O) 28 pts	0-2
Compagnons : Reg Kn (F) 11 pts	2-4
Thessaliens : Reg Cv (O) 8 pts	0-1
Hippakontistai : Irr LH (O) 5 pts	2-3
Hypaspistes : Reg Pk (S) 5 pts	2-4*
Pezetairoi : Reg Pk (O) 4 pts	6-12
Agrianiens: Reg Ps (S) 3 pts	1-4
Archers crétois : Reg Ps (O) 2 pts	1-2
Hoplites grecs : Reg Sp (O) 5 pts	0-2
Peltastes grecs : Reg Ax (O) 4 pts	0-4
Peltastes thraces : Irr Ax (S) 4 pts	0-4
Oxybeles : Reg Art (O) 8 pts	0-1
Eléphants : Irr El (O) 16 pts	0-2
● **Avant 324 av. J.-C.** :	
Scythes : Irr LH (F) 4 pts	1-2
Bactriens : Irr LH (S) 5 pts	0-2
● **Après 324 av. J.-C.** :	
Successeurs perses : Reg Kn (F) 11 pts	0-1
● **De 324 à 323 av. J.-C.** :	
Remplacer les hypaspistes par des guardes perses Reg Bw (O) 5 pts	1-4

** Le minimum ne s'applique que si l'armée est commandée par le roi.*

Pyrrhus (300-272)

Agressivité : 4

Général en chef : Reg Kn (F) 31 pts ou Reg Cv (O) 28 pts	1
Sous-général : idem	1-2
Thessaliens, Oscanniens ou Grecs : Reg Cv (O) 8 pts	2-5
Macédoniens : Reg Kn (F) 11 pts	1-2
Anatoliens : Irr LH (O) 5 pts	1-2
Phalange macédonienne : Reg Pk (O) 4 pts	6-24
Italiotes : Reg Sp (I) ou **Grecs** : Irr Sp (O) 4 pts	2-8*
Archers : Reg Ps (O) 2 pts	4-8
Javeliniers : Irr Ps (S) 3 pts	0-6
● **Après 280 av. J.-C.** :	
Eléphant : Irr El (O) 16 pts	0-1
● **Seulement en Italie de 280 à 275 av. J.-C.** :	
Transformer les phalangites macédoniens en Tarentins : Reg Pk (I) 3 pts	6-12*
Tarentins : Reg LH (O) 5 pts	1-2*
Oscanniens : jusqu'à 1/2 de Reg Ax (S) 5 pts, le reste Reg Ax (O) 4 pts	2-6*
● **Seulement après 275 av. J.-C.** :	
Transformer les Kn (F) macédoniens en Cv (O)	
Galates : Irr Wb (S) 5 pts	0-4

** Les minima s'appliquent uniquement si des Oscanniens sont utilisés. Les Galates ne peuvent pas être utilisés avec des Oscanniens ou des Italiotes.*

Romains Camille (400-275)

Agressivité : 1

Général en chef : Reg Cv (O) 28 pts	1
Général romain allié : Reg Cv (O) 18 pts	0-1
Sous-général : Reg Cv (O) 28 pts	0-2
Cavalerie : Reg Cv (O) 8 pts	1-3
Légion romaine composée d'1/4 de :	
Leves : Reg Ps (I) 1 pt	
Hastati : Reg Bd (O) 7 pts	
Principes : Reg Sp (O) 5 pts	
Triarii : Reg Sp (S) 7 pts	12 - 40
Infanterie alliée : Reg Ax (I) 3 pts	0-5
Rorarii : Reg Ps (I) 1 pt	0-6
Accensi : Reg Sp (I) 4 pts	0-3
Chariots anti-éléphants : Reg WW (X) 7 pts	0-3
Cochons enflammés : Reg Art (I) 4 pts	0-2

Romains Polybe (275-105)

Agressivité : 1

Général en chef : Reg Cv (O) 28 pts	1
Sous-général : idem ou Reg Bd (O) 27pts	0-1
Général romain allié : Reg Cv (O) 18 pts	0-1
Cavalerie : Reg Cv (O) 8 pts	1-3
Gaulois ou Espagnols : Reg Cv (O) 8 pts	0-1
Tarantines : Reg LH (O) 5 pts	0-1
Hastati et Principes : Reg Bd (O) 7 pts	8-20
Leves : Reg Ps (I) 1 pt	1 pour 2 Bd
Triarii : Reg Sp (S) 7 pts	1 pour 4-6 Bd
Infanterie alliée italienne : jusqu'à 1/4 de Reg Ax (S) 5 pts, reste Reg Ax (I) 3 pts	0-12
Archers crétois: Reg Ps (O) 2 pts	0-3
Frondeurs de Syracuse : Irr Ps (O) 2 pts	0-2
Infanterie gauloise : Irr Wb (F) 3 pts	0-4
Infanterie espagnole : Irr Ax (S) 4 pts	0-2
● **Après 210 av. J.-C.** :	
Transformer **tous** les Leves en Velites : Reg Ps (S) 3 pt	
Transformer **le** général allié en sous-général	
Liguriens: Irr Ax (O) 3 pts	0-2
Peltastes achéens : Reg Ax (S) 5 pts	0-3
Eléphant : Irr El (I) 14 pts	0-1

Carthaginois (275-146)

Agressivité : 3

Général en chef : Reg Cv (O) 28 pts	1
Sous-général : idem ou Reg LH (O) 25 pts	0-2
Cavalerie lybienne : Reg Cv (O) 8 pts	0-2
Numides : Irr LH (O) 5 pts	3-4
Poeni : tous Reg Sp (I) 4 pts ou tous Reg Ax (O) 4 pts	0-4
Lanciers lybiens : Reg Sp (O) 5pt	4-8
Javeliniers lybiens : Reg Ps (S) 3 pts	3-6
Oxybeles : Reg Art (O) 8 pts	0-1
● **Avant 235 av. J.-C.** :	
Hoplites grecs mercenaires : Reg Sp (O) 5 pts	0-6
Thuerophoroi grecs : Reg Ax (S) 5 pts	0-2
Mercenaires italiens : jusqu'à 1/2 de Reg Sp (O) 5 pts, le reste Reg Ax (O) 4 pts	0-4
● **Avant 200 av. J.-C.** :	
Cavalerie espagnole: Irr LH (O) 5 pts	0-2
Cavalerie gauloise : Irr Cv (O) 7 pts	0-3
Scutarii espagnols : Irr Ax (S) 4 pts	0-4
Caetrati espagnols : Irr Ps (S) 3 pts	0-2
Frondeurs des Baléares : Irr Ps (O) 2 pts	0-3
Guerriers gaulois : Irr Wb (F) 4 pts	0-10
Eléphants africains : Irr El (I) 14 pts	0-3
● **Hannibal en Italie (216 - 203)** :	
Transformer **tous** les lanciers lybiens en vétérans Reg Sp (S) 7 pts	
● **Hannibal en Afrique (202)** :	
Transformer les lanciers lybiens en vétérans Reg Sp (S) 7 pts	2-4
Archers maures : Irr Ps (O) 2 pts	0-2

Toutes les date de ces listes sont données **avant Jésus-Christ**